This is a digital copy of a book that was preserved for generations on library shelves before it was carefully scanned by Google as part of a project to make the world's books discoverable online.

It has survived long enough for the copyright to expire and the book to enter the public domain. A public domain book is one that was never subject to copyright or whose legal copyright term has expired. Whether a book is in the public domain may vary country to country. Public domain books are our gateways to the past, representing a wealth of history, culture and knowledge that's often difficult to discover.

Marks, notations and other marginalia present in the original volume will appear in this file - a reminder of this book's long journey from the publisher to a library and finally to you.

Usage guidelines

Google is proud to partner with libraries to digitize public domain materials and make them widely accessible. Public domain books belong to the public and we are merely their custodians. Nevertheless, this work is expensive, so in order to keep providing this resource, we have taken steps to prevent abuse by commercial parties, including placing technical restrictions on automated querying.

We also ask that you:

+ *Make non-commercial use of the files* We designed Google Book Search for use by individuals, and we request that you use these files for personal, non-commercial purposes.

+ *Refrain from automated querying* Do not send automated queries of any sort to Google's system: If you are conducting research on machine translation, optical character recognition or other areas where access to a large amount of text is helpful, please contact us. We encourage the use of public domain materials for these purposes and may be able to help.

+ *Maintain attribution* The Google "watermark" you see on each file is essential for informing people about this project and helping them find additional materials through Google Book Search. Please do not remove it.

+ *Keep it legal* Whatever your use, remember that you are responsible for ensuring that what you are doing is legal. Do not assume that just because we believe a book is in the public domain for users in the United States, that the work is also in the public domain for users in other countries. Whether a book is still in copyright varies from country to country, and we can't offer guidance on whether any specific use of any specific book is allowed. Please do not assume that a book's appearance in Google Book Search means it can be used in any manner anywhere in the world. Copyright infringement liability can be quite severe.

About Google Book Search

Google's mission is to organize the world's information and to make it universally accessible and useful. Google Book Search helps readers discover the world's books while helping authors and publishers reach new audiences. You can search through the full text of this book on the web at `http://books.google.com/`

A propos de ce livre

Ceci est une copie numérique d'un ouvrage conservé depuis des générations dans les rayonnages d'une bibliothèque avant d'être numérisé avec précaution par Google dans le cadre d'un projet visant à permettre aux internautes de découvrir l'ensemble du patrimoine littéraire mondial en ligne.

Ce livre étant relativement ancien, il n'est plus protégé par la loi sur les droits d'auteur et appartient à présent au domaine public. L'expression "appartenir au domaine public" signifie que le livre en question n'a jamais été soumis aux droits d'auteur ou que ses droits légaux sont arrivés à expiration. Les conditions requises pour qu'un livre tombe dans le domaine public peuvent varier d'un pays à l'autre. Les livres libres de droit sont autant de liens avec le passé. Ils sont les témoins de la richesse de notre histoire, de notre patrimoine culturel et de la connaissance humaine et sont trop souvent difficilement accessibles au public.

Les notes de bas de page et autres annotations en marge du texte présentes dans le volume original sont reprises dans ce fichier, comme un souvenir du long chemin parcouru par l'ouvrage depuis la maison d'édition en passant par la bibliothèque pour finalement se retrouver entre vos mains.

Consignes d'utilisation

Google est fier de travailler en partenariat avec des bibliothèques à la numérisation des ouvrages appartenant au domaine public et de les rendre ainsi accessibles à tous. Ces livres sont en effet la propriété de tous et de toutes et nous sommes tout simplement les gardiens de ce patrimoine. Il s'agit toutefois d'un projet coûteux. Par conséquent et en vue de poursuivre la diffusion de ces ressources inépuisables, nous avons pris les dispositions nécessaires afin de prévenir les éventuels abus auxquels pourraient se livrer des sites marchands tiers, notamment en instaurant des contraintes techniques relatives aux requêtes automatisées.

Nous vous demandons également de:

+ *Ne pas utiliser les fichiers à des fins commerciales* Nous avons conçu le programme Google Recherche de Livres à l'usage des particuliers. Nous vous demandons donc d'utiliser uniquement ces fichiers à des fins personnelles. Ils ne sauraient en effet être employés dans un quelconque but commercial.

+ *Ne pas procéder à des requêtes automatisées* N'envoyez aucune requête automatisée quelle qu'elle soit au système Google. Si vous effectuez des recherches concernant les logiciels de traduction, la reconnaissance optique de caractères ou tout autre domaine nécessitant de disposer d'importantes quantités de texte, n'hésitez pas à nous contacter. Nous encourageons pour la réalisation de ce type de travaux l'utilisation des ouvrages et documents appartenant au domaine public et serions heureux de vous être utile.

+ *Ne pas supprimer l'attribution* Le filigrane Google contenu dans chaque fichier est indispensable pour informer les internautes de notre projet et leur permettre d'accéder à davantage de documents par l'intermédiaire du Programme Google Recherche de Livres. Ne le supprimez en aucun cas.

+ *Rester dans la légalité* Quelle que soit l'utilisation que vous comptez faire des fichiers, n'oubliez pas qu'il est de votre responsabilité de veiller à respecter la loi. Si un ouvrage appartient au domaine public américain, n'en déduisez pas pour autant qu'il en va de même dans les autres pays. La durée légale des droits d'auteur d'un livre varie d'un pays à l'autre. Nous ne sommes donc pas en mesure de répertorier les ouvrages dont l'utilisation est autorisée et ceux dont elle ne l'est pas. Ne croyez pas que le simple fait d'afficher un livre sur Google Recherche de Livres signifie que celui-ci peut être utilisé de quelque façon que ce soit dans le monde entier. La condamnation à laquelle vous vous exposeriez en cas de violation des droits d'auteur peut être sévère.

À propos du service Google Recherche de Livres

En favorisant la recherche et l'accès à un nombre croissant de livres disponibles dans de nombreuses langues, dont le français, Google souhaite contribuer à promouvoir la diversité culturelle grâce à Google Recherche de Livres. En effet, le Programme Google Recherche de Livres permet aux internautes de découvrir le patrimoine littéraire mondial, tout en aidant les auteurs et les éditeurs à élargir leur public. Vous pouvez effectuer des recherches en ligne dans le texte intégral de cet ouvrage à l'adresse `http://books.google.com`

THE UNIVERSITY OF MICHIGAN
THE UNIVERSITY OF MICHIGAN
ARTES · SCIENTIA · VERITAS
1817
LIBRARIES

MANUAL

DE JUEGOS

Paris. — Imprenta C. Motteroz, calle del Dragon, 31.

ENCICLOPEDIA POPULAR-MEXICANA

MANUAL
DE JUEGOS

COMPRENDIENDO

A MAS DE LOS DE NAIPES,

LOS DE AJEDREZ, BILLAR, DADOS, DAMAS, DOMINO, ETC.

ORDENADO

por

D. CARLOS DE PRAVIA

PARIS
LIBRERIA DE CH. BOURET
23, CALLE VISCONTI

MEXICO
LIBRERIA DE CH. BOURET
CALLE SAN JOSE EL REAL, 18

1877

Propiedad del Editor

GV
1229
.P92
1977

Spanish
Ortega
10-10-50
71613

INTRODUCCION

Desde la antigüedad mas remota el filósofo y el hombre de honrados sentimientos se duelen de los males que atrae consigo la aficion desenfrenada á los juegos de azar y de cálculo. Nos asusta el furor con que se entregan hoy á las eventualidades de la suerte clases enteras de la sociedad; pero por mucho que se desarrolle aun la pasion que tantas lágrimas hace verter diariamente á infinito número de familias, dificil es que adquiera las proporciones á que llegó en los pueblos primitivos.

De honesto pasatiempo, el mas á propósito para olvidar por breves instantes las contrariedades de

la vida, el juego no tardó en convertirse en despertador de la codicia, sustentador de la holganza y consejero de toda clase de crímenes y atentados. Así vemos á los Hunos, no contentos con arriesgar y perder en una vuelta de dados el dinero, las vestiduras y las armas, jugar la vida y darse la muerte, aun cuando el vencedor no exigiera el sacrificio de lo que ya era suyo; así vemos á los Germanos jugarse á sí mismos en una puesta y llevar resignados la cadena de la esclavitud que les ponia el adversario favorecido por la diosa ciega; á los Indios jugar sus mujeres é hijos; á los habitantes de la isla de Ceylan jugar un dedo, la mano, ó el brazo y amputárselos sin exhalar una queja; á Neron poner á los dados, de un golpe, cuatrocientos mil sestercios; á Claudio jugando hasta en el coche; y por último, generaciones en masa consumidas por el deseo inmoderado de adquirir riquezas por medio del juego.

Los legisladores de todos los paises han procurado amenguar su funesta influencia su las costumbres, unas veces proscribiéndole enteramente é imponiendo severos castigos á los jugadores

contumaces, como en Lacedemonia, otros fijando el máximum de las puestas en una cantidad poco considerable, como en Roma en los tiempos de Justiniano; pero ¿qué pueden las leyes contra una pasion profundamente arraigada y que puede satisfacerse en cualquier sitio donde se encuentran dos ó mas personas deseosas de hacer pasar á su gabeta el caudal del padre, del hermano, ó del amigo? Cuanto mas duras han sido las leyes encaminadas á corregir los excesos del juego, mayor atractivo tuvo este para los que buscan en él el lucro, al par que grandes emociones. Como documento curioso, pondremos aquí el edicto publicado por el emperador de la China Young-Tcheng, contra los jugadores:

« ¡Vasallos! El emperador es vuestro padre: no le obligueis á que se convierta en vuestro juez.

» No hay felicidad sin virtud. En balde se afana el vicio corriendo en pos de la dicha, porque la busca en el lodo y ella está en el cielo. El mas funesto de todos los vicios es el del juego.

» Yo, que desde el fondo de mi palacio veo

todo lo que se hace y oigo todo lo que se di e; yo, que vigilo mientras el crímen camina silenciosamente por entre las tinieblas; yo, que detesto la mentira mas que temo á la muerte, aseguro que no hay hombres peores que los jugadores. Ellos se tendrian horror á sí mismos, si pudieran conocerse. Yo los conozco, y así escuchadme.

» ¿Porqué el ladron y el jugador, que es su imágen fiel, siguen siendo ladrones y jugadores toda su vida?... ¿Porqué? — Porque han comenzado á serlo.

» A los principios el juego aparece como una chispa, que luego se convierte en un incendio devorador; de pasatiempo ó distraccion pasa á ser un estudio continuado, un trabajo asiduo, una profesion. Al principio ocupa solo algunas horas, despues los dias enteros ¡qué digo los dias! no bastan. Cuando todo el mundo está entregado al sueño y al descanso, el jugador está tembloroso y no duerme.

» El corazon de un jugador no conoce los afectos suaves y tranquilos que embelesan la existencia: el bien y el mal son para él una especie de

albur; todo en él es efecto de la casualidad; su rabia sobrepuja á los medios de satisfacerlo. Si has perdido tu dinero, ¿porqué no te marchas? ¿qué haces ahí? Su impotencia le consume y á pesar de esto sigue mirando como juegan.

» Y ¿qué hace? — Perder el tiempo, un tiempo mas precioso que el oro.

» El uno descuida los intereses públicos depositados en sus manos; el otro se disgusta de la profesion que ejerce y que podria mantenerle cómodamente á él y á su familia. El tutor compromete la fortuna del huérfano: en una palabra, los jugadores se jugarian á sí mismos, puesto que se matan.

» ¡Insensatos! ¿qué esperan? ¿qué quieren?— Su ruina, la de todos. A ese que se va á su casa cargado de oro, muy pronto le vereis lleno de andrajos y miseria. Pudo triunfar por casualidad y arrancar momentáneamente su secreto á la fortuna; supo dirigir por algunos instantes sus pasos caprichosos; mas ¡esperad! ¡esperad!

« ¿Cual es el fin de un jugador?— Preguntádselo al que tiene á su hermano desterrado del suelo

natal, despreciado de su familia, ó que se ha suicidado para evitar el patíbulo; preguntádselo al padre, que por haber descuidado la educacion de su hijo viste el luto del honor.

» Prohibo los juegos. Prohibo el jugar. El que no me obedezca, no obedece á la Providencia, para la cual no hay casualidades; á la Providencia que nos dice : *trabaja y espera, pues mis dones son para los laboriosos.*

« Mi vigilancia, como debe ser la del que manda, se ejerce constantemente contra los vicios. Esta vigilancia nace sobre todo del odio con que los miro. ¡Cuántas veces, no obstante este odio, he sido indulgente para no tener que castigar con demasiado rigor! Pero ¡jugadores! no conteis ya mas con mi indulgencia.

» ¡Jefes, soldados, y vosotros todos los que por lazo de parentesco están unidos á vuestro amo! no olvideis que aborrezco el juego y que os he confiado poder y fuerza. En las fronteras, en lo interior del Imperio, en todas partes, sois la imágen de la grandeza : sed, pues, tambien para el pueblo modelos de virtud.

» Ya os he señalado el camino del deber y el abismo de la infamia : me habeis oido. Os lo digo con pesar por la última vez : ¡ vasallos ! castigaré á los que jueguen, aunque sean mis hijos. »

Y en efecto, el juego se ha castigado en el Imperio Celeste hasta con la última pena, sin lograr que los jugadores de profesion y los que estaban en camino de serlo renunciaran á una pasion que avasalla cual ninguna.

Le désir de gagner, qui nuit et jour occupe,
Est un dangereux aiguillon :
Souvent, quoique l'esprit, quoique le cœur soit bon,
On commence par être dupe,
On finit par être fripon.

Estos versos de Mad. Deshoulieres encierran una verdad de mucho bulto : el que una vez se coloca en la pendiente, no para hasta que la ha recorrido en toda su extension. En los principios, el juego distrae la mente de ideas no siempre placenteras y proporciona algun descanso á la inteligencia ; pero poco á poco, á medida que va ofreciendo mayores obstáculos que vencer, pasa á ser una necesidad apremiante, irresistible. « El juego

nos gusta, dice Montesquieu, porque halaga nuestra avaricia, es decir, la esperanza de poseer mas; lisongea nuestra vanidad con la idea de la preferencia que nos da la fortuna y de la consideracion que los demás tienen á nuestra dicha; satisface nuestra curiosidad y nos proporciona, en fin, los diferentes placeres de la sorpresa. » ¡Tristes placeres, añadimos nosotros, que se compran con el producto de un año de trabajo, con la herencia de los padres, con el porvenir de los hijos, con la miseria y la deshonra quizá en una época muy cercana!

« La condicion de los jugadores, dice Mr. Fregier en su precioso libro *Des classes dangereuses de la population*, está sujeta á tantas vicisitudes y á tantos extravíos, que no es estraño que la sociedad y la autoridad pública, encargada del órden de esta, los consideren como hombres peligrosos. El juego es una de las pasiones á que se entrega con mas ardor la clase viciosa. Los individuos de esta clase que se hallan dominados por la pasion del juego, llegan á ser tarde ó temperano el terror de todos los hombres de bien; porque estos no tra-

bajan mas que para economizar lo supérfluo, al paso que los primeros trabajan únicamente para satisfacer su vicio.

» Entre los jugadores de profesion, los hay que solo piensan en la necesidad de jugar (nos referimos á los jugadores de baja esfera, ó á los que pertenecen á la clase ilustrada, pero menesterosa): no parece sino que la actividad de la necesidad aquella absorbe en ellos todas las demás necesidades, hasta las mas imperiosas; se escatiman lo mas que pueden de su alimento, de sus vestidos, de su cama, para dar pábulo á la terrible pasion. Frecuentan las peores posadas, emplean la mayor parte del producto de su trabajo en tentar los azares del tapete verde y sueltan á duras penas una moneda de dos cuartos para reposar su cabeza sobre paja podrida ó sobre haraposs repugnantes. Tal es, sin embargo, su destino de todos los dias, destino que los coloca al nivel de los vagamundos y los ladrones, familiares de los mismos antros de corrupcion.

» Esta comunidad de habitacion, estas relaciones con la hez de la sociedad, secundan pode-

rosamente las perniciosas influencias de la pasion que los avasalla. A menudo, privadas de su último duro por los golpes de la suerte, impelidos por la pasion, causa de su infortunio, lánzanse á la carrera del crímen en pos de los ladrones que habitan con ellos bajo el mismo techo, ó que, como ellos, experimentan los tormentos del amor al juego. Así es, que los encargados de la policía se inclinan siempre á augurar mal de esta clase de hombres, de quienes hablan con profunda conmiseracion y como de gentes dadas al crímen.

» El juego es una de las pasiones mas tenaces en los malhechores. Esos hombres, que con tan poca cosa viven, cuando no hallan ocasion de despojar á las personas honradas, se sienten arrebatados por el furor de gastar luego que una rapiña inesperada les pone en posesion de una suma algo considerable. Acosados de continuo por el temor de ser descubiertos y detenidos por la justicia, dánse prisa á gozar. Las ardientes emociones del juego forman una de sus mas gratas delicias; en seguida vienen el libertinage y la glotonería. Y hé aquí por qué la policía, no obstante toda

su diligencia y esfuerzos, rara vez logra coger intacto el fruto de sus proezas. La cruel pasion del juego les persigue hasta en las cárceles, y los arrastra á veces á excesos que rayan en demencia. Háblase de presos que despues de haber perdidoen un instante el producto de una semana de trabajo, no han vacilado, para satisfacer su pasion, en jugar anticipadamente el pan que debia mantenerlos un mes, dos, tres meses. Y lo mas sorprendente es que se hayan encontrado hombres bastante feroces para acechar durante la distribucion de los alimentos á aquellos á quienes habian ganado en el juego el pan cuotidiano, no dejándolos hasta arrancarles el pedazo de pan sin el cual no podian mantenerse en pié. Añadiré la última pincelada, que manifestará hasta qué punto puede cegar á un ser racional el delirio de la pasion del juego. Los médicos del hospital central del monte de San Miguel han observado á un preso que jugaba con tanto ardor, que en la enfermería misma, doliente como estaba, aventuró á las contingencias del juego la racion de caldo ó de vino que necesitaba en sumo grado para restablecer sus fuer-

zas exhaustas. El infeliz murió de hambre.... »

Para comprender, por otra parte, lo enorme de las sumas que el juego roba á las artes, la industria y el comercio, citaremos algunos datos oficiales. Durante la primera revolucion francesa, el consulado y el imperio se establecieron en París públicamente varias casas de juego que explotaron de consuno la codicia de los jugadores; la *Ruleta*, la *Treinta y una*, el *Rojo y negro*, el *Kraps* y el *Kreps* eran entonces los juegos que tenian mas aficionados. Luis XVIII, queriendo imponer una contribucion sobre los capitales que circulaban en aquellos establecimientos, concedió los juegos á la ciudad de París, mediante el pago anual de *cinco millones quinientos mil francos*; pues bien, los dos arriendos de este privilegio hechos desde 1817, época de la concesion, hasta 1838 que fué abolido, dieron al Estado *ciento cuatro millones y medio de francos* y á la ciudad de París *treinta millones* por lo menos. Duplicando la primera suma para una veintena de años anteriores á los arrendamientos hechos por la ciudad, y cuyo valor ignoramos, resulta que las siete casas de juego de

París proporcionaron al Gobierno un ingreso de *doscientos millones de francos*. Los arrendatarios se retiraron con una fortuna colosal; todavía se cita á los hermanos Perrin, á Boursault, Bénazet y otros, enriquecidos en el monopolio del juego.

Los baños de Baden-Baden, Homburgo y varios otros de Alemania son actualmente el punto de reunion de todos los jugadores de Europa, porque allí se juega bajo la vigilancia y con la proteccion del Gobierno. Sabemos de una persona que ganó en Baden-Baden un millon de reales en una sola vuelta de *Sacanete*.

De propósito hemos pintado con los mas negros colores la pasion del juego, para que no se crea que tratamos de fomentarla con el presente *Manual*. El objeto que llevamos al darle á la estampa, despues de haber consultado y compilado las mejores obritas que existen sobre las materias de que trata, no es otro que facilitar el conocimiento de los juegos mas admitidos en las diferentes clases de la sociedad, á fin de que las familias y las reuniones de amigos de confianza puedan *hacer menos largas* las interminables noches del invierno. Ade-

más no debe olvidarse que la práctica moderada de ciertos juegos es un ramo de buena educacion, como la música, la esgrima y el baile, pues en muchas ocasiones de la vida se necesita, bien para divertir la convalecencia de un enfermo, bien para complacer á un anciano á quien la mucha edad no permite salir de casa, bien para compensar la falta de otras distracciones en pueblos de corto vecindario.

Cuéntanse tres clases de juegos: los de azar, los de pura combinacion y aquellos en que el azar y la habilidad deciden de la pérdida ó la ganancia. *Pares y nones* y los *Dados* son los juegos de azar mas antiguos; el *Ajedrez* el primero de los de combinacion de que se tiene noticia; el *Chaquete* es el padre de los mixtos.

Mucho, muchísimo se ha disertado sobre el orígen del *Ajedrez*, cuya invencion se atribuye generalmente á Palamedes, capitan griego que sucumbió en el sitio de Troya á los artificios de Ulises; pero se tiene por cierto que los Griegos lo aprendieron de los persas y estos de los Indios, que lo llevaron á Persia durante el reinado de Cosroes el

Grande, á principios del siglo VI de nuestra era. Los Chinos, que conocen tambien el *Ajedrez* desde la misma época, afirman que se lo enseñaron los Indios en tiempo del emperador Vouti, 537 años despues de Jesucristo. De todos modos, lo que está fuera de duda es que los Sarracenos, al invadir la Persia en 651 se aficionaron al *Ajedrez*, que trajeron luego á España, de donde se extendió con asombrosa rapidez á todas las naciones de Occidente. Los escritores árabes refieren así el orígen de este juego.

En el siglo V de la era cristiana habia en las Indias un jóven monarca todopoderoso, de excelente carácter, pero á quien los aduladores corrompieron en breve. Este monarca olvidó bien pronto que los reyes deben de ser los padres de sus pueblos; que el amor de los súbditos hácia el Rey es el único apoyo sólido del trono, cuya fuerza y poder constituyen. Los braminas y los rajás, es decir, los sacerdotes y los grandes, le representaron en vano estas importantes máximas: el monarca, ébrio con la idea de su grandeza, que creia inquebrantable, despreció sus sabios consejos. Enton-

ces un Dramina ó filósofo indio, llamado Sissa, se propuso hacer abrir los ojos indirectamente al jóven príncipe; con este objeto inventó el juego del *Ajedrez*, en el cual aunque el Rey es la pieza mas importante, es impotente para atacar y hasta para defenderse de sus enemigos, sin el concurso de sus vasallos. Inútil nos parece añadir que la leyenda termina con el arrepentimiento del monarca y las recompensas concedidas al ingenioso Sissa.

El *Ajedrez* ha sido siempre el rey de los juegos, el mas noble, el preferido por los reyes y los guerreros célebres, desde Carlomagno á Napoleon. Philidor, Labourdonnais, Anderssen, Kisieritzky, Staunton, Horwitz Mac Donnell, y otros muchos han logrado fama eterna por su habilidad en este juego, que recibe una especie de culto en los *clubs* creados *ad hoc* en Londres, París, San Petersburgo, Pesth, Argel y otras varias capitales de Europa y del Nuevo Mundo.

Sobre el orígen de los naipes hay igualmente muchas opiniones, pues al paso que unos le ponen en China, mil años antes de Jesucristo, otros hacen gracia de él á los Egipcios y no falta tampoco

quien atribuya su invencion á los Indios. Esta diversidad de pareceres prueba que la cuestion es muy dudosa, y por lo tanto nos limitaremos á decir que en 1260 los fabricantes de naipes formaban ya corporaciones en Alemania, y que los conocidos hoy dia fueron inventados en 1391 por el pintor Jacquemin Gringonneur para distraer al monomaníaco Cárlos VI.

Los juegos de cartas tienen mucha analogía con los lances de la guerra, por lo cual ha querido otorgárseles por algunos cierta importancia política y una significacion simbólica, que estamos muy lejos de concederlos. Tenemos por mas aproximado á la verosimilitud el juicio emitido en los siguientes párrafos :

« La baraja, históricamente hablando (escribe un amigo nuestro), es un remedo exacto de los antiguos torneos. Dividida en cuatro grupos ó bandos, cada uno de ellos no tiene otro ejercicio que el de combatir encarnizadamente con sus enemigos. A la cabeza de cada seccion se encuentran el caballero ó jefe de la banda, quien solo reconoce por superior al rey, y que, acompañado siempre

de la dama, preside y ordena su correspondiente comitiva, alistada por el órden de su valor y número.

« Los colores ó divisas de estos bandos tenian tambien su significacion análoga y manifiesta. Los de la *espada*, primer distintivo del guerrero; los del *basto*, baston ó maza empleada asimismo en los combates; los de la *copa*, como señal del festin que sucede al triunfo; y por último, los del *oro*, emblema de los presentes y agasajos propios del triunfador. El nombre de naipes denota ya por sí solo la verdadera alegoría de las cartas: tomada esa palabra de la oriental *nap*, que significa lo mismo que mantenedor, dice lo bastante para caracterizar el ardor belicoso de los cuarenta y ocho guerrilleros. Todas las otras voces que tradicionalmente se conservan en el juego de naipes, explican de la misma manera el fin y objeto á que las cartas se dedican. Los *arrastres*, que constituyen las jugadas mas fuertes en cualquiera partida, son sinónimo de matadores, ó como si dijéramos asaltos certeros en contra de la vida del enemigo; las cartas de mas valor, y por consiguiente de mas fuerza

y pujanza en los momentos decisivos, se llaman *mates*; y las de aquel bando que se designa anteriormente como el superior á los otros, y que en todas circunstancias les han de vencer con solo presentarse, se denominan *triunfos*. Pero ¿qué decimos? Vale mas asomarse á presenciar uno de los espectáculos de naipes, que en él, mejor que en otra explicacion científica, podremos encontrar el parecido.»

MANUAL

DE

JUEGOS

EL AJEDREZ

El *Ajedrez* se juega entre dos personas sobre un tablero cuadrado dividido en sesenta y cuatro casillas, alternativamente blancas y negras, que ocupan el cuadro á razon de ocho por cada lado. Este tablero se coloca entre los jugadores de modo que cada cual tenga á su derecha la casilla blanca en que terminan dos de sus ángulos.

Las piezas ó *trebejos* del *Ajedrez* son treinta y dos, diez y seis blancas é igual número negras, de

las cuales ocho son grandes y ocho pequeñas. Estas, todas semejantes en su forma, se llaman *peones* y se colocan en la segunda fila del tablero; las grandes consisten: 1.º en dos *torres*, que se colocan en las casillas de los ángulos de la primera fila, una á la derecha y otro á la izquierda; 2.º dos *caballos*, que se ponen junto á las torres; 3.º dos *alfiles*, que se sitúan al lado de los caballos; 4.º un *rey* y una *reina* que quedan en el centro, de manera que la reina negra esté sobre la casilla del propio color, y la blanca sobre la blanca.

Distínguense en el tablero dos especies de casillas contiguas la una á la otra: las unas tienen un costado comun, y se las denomina *contiguas de primera especie;* las otras solo tienen de comun un ángulo y se las llama *contiguas de segunda especie.*

Los peones adelantan siguiendo la línea de las casillas perpendicular á la base del tablero, marchando hácia el juego del contrario y penetrando en él, pero sin poder retroceder jamás.

La primera vez que se mueve un peon se le pueden hacer adelantar una ó dos casillas; despues únicamente puede adelantar una casilla de cada vez.

Si una de las piezas del contrario está situada

en una casilla contigua de la segunda especie á la ocupada por el peon, y contigua de la primera especie á la que el peon podria pasar en la jugada siguiente, entonces el peon puede cojer la pieza, lo que se hace quitándola de encima del tablero y colocando el peon en el lugar que ocupaba: este movimiento es una jugada. Toca en seguida su vez al contrario, debiendo advertirse que en el *Ajedrez* no se hacen como en las damas tantas jugadas seguidas cuantas piezas pueden cojerse. Tampoco se está obligado á *comer* como en aquel juego.

Si un peon blanco adelanta en el primer movimiento dos casillas, y un peon negro está bastante adelantado para poder tomar el peon blanco en el caso de que solo hubiera adelantado una casilla, el peon negro puede comerle, lo que se llama *cojer al vuelo*. Este peon negro debe colocarse, no sobre la casilla en que estaba el blanco, sino en aquella en que se hubiera situado no adelantando mas que un paso.

Por último, si este peon llega á alcanzar la base del tablero donde están situadas las piezas del contrario, se convierte en reina ú otra pieza mayor (excepto el rey), á voluntad del jugador á quien pertenezca, y tiene por lo que resta de partida el

valor y prerogativas de la pieza que representa.

Las torres siguen las casillas perpendiculares á la base ó paralelas á esta misma base. Adelantan una, dos, tres casillas, de modo que una torre situada en una casilla cualquiera, puede de una vez pasar de un extremo á otro de las bases del tablero, con tal que no haya en su direccion piezas que obstruyan el camino. Si en este se encuentra una pieza de su mismo color, no puede pasar por encima; pero si la pieza es del contrario, la come y se pone en su lugar. Lo mismo sucede con las otras piezas mayores, que matan la del contrario que hallan al paso y se colocan en el sitio que ocupaban.

Situado el caballo en una casilla cualquiera, que denominaremos B, cierto número de casillas, por lo menos dos, cuatro ó mas, son contiguas de primera especie, y varias otras, lo menos dos, lo mas ocho, contiguas de segunda especie á las anteriores. El caballo puede ir con solo un movimiento, desde su casilla B, á una de las contiguas de segunda especie que mejor le plazca; de modo que marchará siempre de blanco á negro, ó vice-versa, y se podrá jugar de dos hasta ocho maneras, con la condicion de que esté ocupada la casilla en que se quiere colocar.

El movimiento de los alfiles difiere del de las torres en que estas últimas siguen las líneas compuestas por casillas alternativamente blancas y negras contiguas de primera especie, y los alfiles, por el contrario, siguen la línea formada por casillas del mismo color y contiguas de la segunda especie. Así es, que de dos alfiles que hay en cada juego, uno de ellos situado desde el principio en casilla negra, no pasa nunca á la blanca. Por los demás los alfiles se mueven como las torres.

La reina disfruta de las prerogativas de la torre y del alfil, y ejecuta los movimientos que pueden hacer estas dos piezas, á voluntad del jugador.

El rey va de un solo golpe desde su casilla á una de sus contiguas de primera ó segunda especie. A mas, no habiendo sido jugados ni el rey ni la torre, si está vacío el espacio que entre ambos media, puede colocarse la torre junto al rey, y en este mismo movimiento puede el rey saltar por encima de la torre y situarse al otro lado, lo cual se llama *enrocar*. De las dos torres y demás piezas, las que corresponden al lado del rey, se llaman *piezas del rey*, y las inmediatas á la reina *piezas de la reina*; bien entendido que solo se habla de las posiciones que ocupan estas piezas al comenzar la partida.

Los peones tienen tambien diferentes nombres, segun su posicion respecto á las piezas mayores; así se dice *peon de la torre del rey*, *peon del caballo de la reina*, *peon del rey*, *peon de la reina*, etc. La primera casilla ocupada por una pieza mayor, por ejemplo, el caballo del rey, se llama segunda casilla, y así de las demás hasta la octava fila perpendicular que el jugador llama casilla del caballo de su rey. En el costado del rey hay dos torres; de ellas la del rey se coloca en la casilla de su alfil y en el mismo movimiento el rey salta por encima y se sitúa en la casilla de su caballo. En la torre que corresponde al lado de la reina, la torre se coloca en la casilla de la reina y con el propio movimiento el rey salta por encima para situarse en la casilla del alfil de su reina.

Hay que tener muy presente dos cosas: que se pueden jugar las torres del rey sin enrocar, es decir, sin hacer saltar al rey de su casilla, y que no puede hacérsele saltar de ella sin colocar á su lado una torre. En muchos casos el rey no puede enrocar.

Para ganar la partida no es necesario coger todas las piezas del contrario, sino matarle el rey, y esto no puede hacerse por sorpresa. Cuando se le

ataca jugando una pieza con la que intenta apoderarse de él en la jugada inmediata, si no estuviera prevenido, debe advertírsele, diciendo *jaque al rey*, con lo que el adversario sabe que debe retirarle, ó mas bien que debe cesar en el ataque. Si el adversario, sin ser atacado, pone espontáneamente en riesgo su rey, tambien debe hacérsele notar y si puede jugará otra pieza; porque sino, siendo atacado su rey, no puede hacer jugada sin exponerle á ser muerto, no juega y la partida queda indefinida. A esto se llama *hacer tablas*.

Pero si el rey atacado no puede retirarse sin ser preso de alguna pieza del contrario, ni cubrírsele con alguna pieza, entonces es real y verdaderamente prisionero, y el vencedor gana la partida, diciendo *jaque-mate*. En algunos casos el jugador no echa de ver que hace mate, y en este caso se llama *mate ciego*; mas no por eso deja de ganar la partida.

El rey no puede enrocar, en tres casos: 1.° cuando le amenazan con jaque: 2.° cuando colocándose en la casilla que pertenece á la torre, se encuentra prisionero; 3.° cuando la torre está tambien en riesgo de ser presa en la casilla destinada al rey. En todos estos casos, si el rey quisiese en-

rocar ó hacer enrocar su rey, se le impide, diciendo, en el primer caso: *Estais en jaque;* en el segundo: *Vais á caer en jaque*; y en el tercero: *Pasais bajo el jaque.*

Los preceptos que pueden darse sobre el modo de jugar al *Ajedrez*, se resumen en dos máximas fundamentales, á saber: descubrir el punto vulnerable de la posicion del adversario; y concentrar rápidamente la masa de las fuerzas, para dirigirlas con oportunidad sobre el punto débil. La primera máxima exige por parte del jugador un buen golpe de vista, que se adquiere con la práctica y el estudio; la segunda requiere un perfecto conocimiento del mecanismo de cada pieza, á fin de combinar su accion simultánea, para poder tomar siempre la ofensiva. Esto se consigue rocando lo mas pronto que sea posible, con lo cual se pone el rey en seguridad y se utiliza la accion de una pieza poderosa, la torre. Si el contrario toma la iniciativa, no conviene rocar antes que él haya desenvuelto bien su ataque; entonces puede rocarse del lado opuesto, quedando así el rey fuera de la línea de ataque y el contrario obligado á cambiar su frente. Rocar del lado en qué el contrario ha desenvuelto su ataque, seria ejecutar una marcha

de flanco delante de un cuerpo de ejército en posicion.

El valor comparativo de las piezas y de los peones en general, es el siguiente:

La primera es la reina, y se la estima en dos torres; ó en una torre, un caballo y un peon, ó en un caballo, un alfil y dos peones.

Cada torre vale un caballo y un peon, ó un alfil y un peon.

Los alfiles tienen casi el mismo valor que los caballos; unos y otros valen dos peones al fin de la partida, y tres al principio.

El rey, por la naturaleza del juego, está fuera de toda evaluacion.

La partida puede ser ganada:

1.° Por un peon solo, si el rey se halla delante de su peon.

2.° Por dos peones contra uno, á menos que el jugador que tiene los dos peones no cambie uno de ellos contra el de su adversario.

3.° Por un peon ó una pieza cualquiera, excepto los peones de las dos torres, si quedan con un alfil de color distinto del de la casilla en que el peon

llega á reina, en cuyo caso la partida seria **indefinida.**

4.° Por una dama contra un caballo.

No puede ser ganada:

Por un peon solo, si el rey contrario se encuentra en posicion.

Pueden hacer mate:

Dos alfiles solos.

No pueden hacer mate:

Dos caballos solos.

Hacen partida indefinida:

1.° Una torre contra un caballo;

2.° Una torre contra un alfil;

3.° Una torre y un caballo contra una torre;

4.° Una torre y un alfil contra una reina;

5.° Una torre y un caballo contra una reina;

6.° Una torre contra un alfil u dos peones;

7.° Una torre contra un caballo y dos peones.

En estos dos últimos casos no se puede, en efecto, impedir que el que tiene la torre la sacrifique por dos peones.

Y 8.° Una reina contra una torre y dos peones.

LAS DAMAS

Hay dos maneras de jugar á las *Damas*; á la francesa y á la polaca. La primera está poco en uso, y se juega sobre un tablero dividido en sesenta y cuatro casas, y con doce peones blancos y otros tantos negros; las damas no adelantan mas que un paso cada vez, pero pueden matar hácia adelante y hácia atras. En lo demás, todo lo que digamos sobre la partida llamada á la polaca, es aplicable al juego á la francesa.

Para aquella se usan: un tablero con cien casas, cincuenta negras y cincuenta blancas, y cuarenta peones, veinte para cada jugador. El tablero se coloca entre los dos jugadores de modo que cada uno tenga á su izquierda el principio de la gran línea, y á su derecha el del chaquete. La gran línea es la que corta diagonalmente el tablero en

dos partes iguales; compónese de diez casillas blancas cuando, como en Francia, se colocan los peones en las casillas blancas, y de diez casillas negras cuando, como en Alemania y Holanda, se colocan los peones en las casillas negras. Llámase chaquete á las dos líneas diagonales entre las que se halla la gran línea: el chaquete es, pues, cuando se juega en las casillas blancas, las dos líneas diagonales, compuestas cada una de nueve casillas blancas entre las cuales se halla la gran línea negra; y vice-versa cuando se juega en las casillas negras. De lo dicho se infiere que el tablero debe de estar situado diferentemente, segun que las piezas se coloquen en las casillas blancas ó en las negras.

Los peones negros se colocan á un extremo y los blancos á otro, sobre las casillas blancas ó sobre las negras, partiendo de la línea horizontal que corresponde al costado de cada jugador. De este modo se llenan todas las líneas menos las dos del centro, en que quedan diez casillas, puesto que siendo estas cincuenta solo hay cuarenta peones.

El peon camina siempre hácia adelante sin poder retroceder á la casilla derecha ó á la izquierda,

y únicamente se le puede hacer dar un paso ó adelantar una casilla.

El jugador á quien se le conceden ventajas juega siempre el primero.

Mátase el peon del contrario, cuando hallándose en la misma línea á derecha ó izquierda y casilla contigua á la suya, hay otra vacía á su espalda, al tocarle jugar. Entonces se salta por encima, se coloca el peon que juega en la casilla vacía, y se recoge el del contrario.

Puédese tomar hácia adelante y hácia atrás, en tanto que se encuentren peones contrarios contiguos á la casilla que se va á ocupar y tras de ellos casillas vacías. Y en esto se diferencía la marcha del peon que mata de la del que juega; pues que en este último caso, como hemos indicado ya, el peon no puede marchar sino hácia adelante y avanzar un paso. Lo que decimos del peon que mata es aplicable al peon coronado de dama, el cual tiene además otras prerogativas de que trataremos despues.

El peon coronado ó dama es el peon que ha llegado á situarse en la primera línea horizontal del juego de su adversario; y decimos *situarse*, porque podria ser muy bien que un peon al tener que

matar varios otros á la vez, se colocase en una de las casillas de esta línea á su paso en el matar y se viese forzado á fijarse en casilla de otra línea, por tener aun que matar uno ó varios peones. Para distinguir la dama del peon coronado, se cubre este con otro peon del mismo color.

Una dama disfruta de grandes prerogativas y ayuda mucho á ganar la partida. No adelanta como el peon de una á otra casilla y solo hácia adelante, de derecha á izquierda, y salta varias casillas á la vez segun conviene, con tal que estén vacías, pillando á su paso todos los peones y damas que se hallan en la línea que recorre, siempre y cuando despues de estos peones y damas se encuentren una ó mas casillas vacías.

Un jugador que mata varios peones ó damas, no puede recogerlos á medida que salta por encima de ellos, sino hasta tanto que la jugada ha terminado, y que no teniendo ya mas que matar, ha colocado su peon ó dama en una casilla vacía.

El peon ó dama que mata, puede pasar varias veces por la misma casilla vacía, pero no dos veces sobre el mismo peon ó dama.

Dama tocada, dama jugada: con este axioma se da á entender que es preciso jugar aquellas piezas

que se toquen. En tanto que se tiene cogido el peon ó la dama, aunque los haya colocado en casilla vacía, puede ponerlos en otro punto; pero en cuanto los suelta, quedan jugados irrevocablemente. Así pues, cuando hay que arreglar los peones para que no resulte confusion, se anuncia diciendo: *Los compongo.*

Toda falta, sea cual fuere su naturaleza, es penable. Si un jugador hace un movimiento falso, colocando su peon ó dama en casilla diferente de la que debian ocupar, el adversario podrá permitir que rectifique el error, ó dejarle pasar si le considera ventajoso. El que mata su propio peon ó dama, no puede volverlos á colocar. Si no se recogen á tiempo los peones ó damas que debian pillarse, aun cuando al matarlos se haya practicado bien el movimiento, se está en la obligacion de dejarlos en el tablero. No es falta jugar un peon que no debia jugarse. Tampoco lo es jugar con un peon ó dama del contrario.

Soplar, es coger el peon ó dama que no ha muerto todos los que debiera; pero despues de haber *soplado*, debe jugarse el turno como de ordinario, en confirmacion de esta máxima: *Soplar no es juaar.*

El jugador que tiene el derecho de soplar, es dueño de hacerlo, ó no; puede por lo tanto, á su voluntad, ó retirar el peon que no pilló todo lo que debia y jugar, ó dejarle estar donde se quedó y jugar, ó finalmente obligar al contrario á matar con su peon todo lo que debia. Pero si la pieza que puede soplarse ha sido tocada por el jugador que tiene derecho á soplarla, está obligado á verificarlo, por aquel adagio que dice: *Peon tocado, peon jugado.*

Si el jugador que tiene pieza que soplar toca uno de sus peones antes de hacerlo, no puede volverse atrás; con todo, si el jugador cuya pieza puede soplarse juega varias veces sin echar de ver que debe matar, el otro puede soplársela en la siguiente jugada, aunque hubiese descuidado hacerlo en la anterior.

El que tiene peones que matar por diferentes puntos á la vez, debe verificarlo por aquel en que haya mas piezas que ganar; de no hacerlo así se le puede soplar la pieza. La dama es considerada solo como peon en caso de tener que matar.

Cuando dos jugadores de igual pericia quedan, el uno con una dama y el otro con una dama y dos peones, dos damas y un peon, y tambien con tres

damas, es muy difícil forzar la partida, por cuya razon se suspende esta en muchas ocasiones y se empieza otra.

Se pierde la partida cuando se abandona, cuando se rehusa matar, cuando no se tienen ya peones ó damas, y por último, cuando no pueden jugarse los que quedan.

Además de la partida ordinaria á la polaca, hay otras muchas, que se llaman *combinadas*, y que los buenos jugadores prefieren á aquella, ya por las mayores dificultades que ofrecen, ya para estudiar el juego en todos sus recursos. Entre ellas merece citarse en primer lugar la que comienzan los jugadores, el uno con cinco damas y diez peones, y el otro con veinte peones únicamente: es digna de estudio para aprender á no dejarse soplar.

En otra partida combinada los jugadores tienen diez y veinte peones respectivamente; el de los diez juega dos golpes de cada vez, bien con un mismo peon, bien con dos peones diferentes, y pierde la partida, no solo cuando pierde todos sus peones, sino cuando estrechado por su adversario no puede jugar los dos golpes seguidos. Si el jugador de los diez peones consigue hacer una dama, gana

la partida aunque el otro tenga todavía sus veinte peones; porque jugando tambien la dama sus dos golpes, no puede ser pillada. Sin embargo, la partida será nula si el jugador de los veinte peones tiene igualmente una dama.

La partida á *quien pierde*, *gana*, consiste en poner cada jugador sus peones de modo que puedan ser fácilmente pillados, obligando al contrario á hacerlo.

Para formarse una idea del número infinito de combinaciones que admite el tablero de damas, basta recordar que en él se mueven cuarenta peones, y que con las veinte y siete letras del alfabeto se han compuesto todas las lenguas del globo.

EL DOMINÓ

El Dominó se juega entre dos, tres ó cuatro personas, lo que constituye las diferentes clases de partidas. Las mas en uso son las siguientes:

1.° Partida entre dos.

2.° Partida entre dos, teniendo cada jugador de siete á doce fichas.

3.° Partida entre cuatro, jugando cada cual por sí, sin tener en cuenta los puntos.

4.° Partida á la polla.

5.° Partida á punto robado.

La primera operacion consiste en decidir por la suerte quien reportará la ventaja de poner el primero; para esto se mezclan las fichas, y tomando una cada jugador, queda con la suerte de salir el primero el que tiene en su ficha un número mayor

de puntos, y sucesivamente los que mas se le aproximen.

Si se juega la partida robada, los que tienen los dos puntos mayores, son compañeros. Y si estos puntos son iguales, se puede obligar á los dos compañeros á tomar nuevas fichas para sortearse quien será el que debe salir el primero.

Cuando se juega con mas de seis fichas hasta doce, el jugador que al formar su juego toma una de menos, pierde la partida; pero para esto es preciso que se le haga observar su falta inmediatamente despues de haber jugado una ficha cada jugador.

Si se toman una ó mas fichas de las que deben tenerse, se está obligado á guardarlas.

Si son cuatro los jugadores, debiendo tener seis fichas cada uno, el que tenga una de menos está obligado á tomarla de las que restan en la baceta. Esta excepcion de la regla ya dada se funda en que no debiendo quedar en la baceta mas que cuatro fichas, se echa de ver fácilmente el error cometido.

El jugador que pone el primero, debe volver las fichas y mezclarlas: lo mismo puede hacer cualquiera otro de ellos. Si al tomar las fichas de-

jase ver alguna, debe volver á mezclarla con las demás; pero si la descubriese al volver las fichas, no se empieza de nuevo.

El jugador que debe salir primero no puede tomar sus fichas hasta tanto que los demás han recogido las suyas.

Si antes de poner la ficha el jugador, la publica, y luego presenta otra, los contrarios pueden exigir se juegue la ficha anunciada.

Sea cual fuere la partida que se juegue, las fichas han de estar constantemente sobre la mesa.

El que puede cerrar el juego, es dueño de hacerlo ó no hacerlo. Pero si dice que falla, y por este medio el juego queda cerrado, ó bien se continua jugando y despues el que falló presenta su ficha al extremo opuesto, la partida, por esta sola falta, se debe dar por terminada en el momento. Si se juega á la *polla*, el que falló en falso tiene que pagar á sus contrarios el importe de la puesta. Si se juega al *Dominó robado*, el castigo es pagar la partida por sí y por su compañero; en fin, en cualquiera otra partida, la pierde por completo.

Todas las fichas descubiertas deben ponerse

desde luego, si pueden adaptarse á las que se han jugado anteriormente.

Las fichas de la baceta están siempre á la derecha del jugador que sale primero.

Cuando un jugador, despues de haber dicho que falla, observa que se ha equivocado, debe serle permitido jugar, si su inmediato no lo ha hecho todavía; y si este último ha jugado, el otro puede, cuando le toque el turno, colocar su ficha sobre la que motivó la equivocacion.

Si sucediese en el *Dominó* robado que un jugador, para dar á entender á su compañero que tiene cierta ficha, la colocase junto á otra aun cuando no se adaptase á ella, los contrarios tienen derecho á impedir que su compañero juegue con el número de la ficha vuelta; sin embargo, si fuese una ficha forzada, no podrán hacerle fallar.

Todas las faltas son personales, y el compañero no debe sufrir por ellas; por la misma razon no puede ganar.

Una vez cerrado el juego, el que tiene menos número de puntos en la suma de los de sus fichas, gana. Si varios jugadores tuviesen los mismos

puntos, gana el mas inmediato por su derecha al que puso primero.

Cuando en una partida entre dos un jugador hace volver las fichas de su contrario, este queda autorizado para hacer que se vuelvan á mezclar.

Hasta aquí las reglas del juego : expliquemos ahora brevemente la manera de hacer uso, con probabilidades de buen éxito, de las veintiocho fichas del *Dominó*.

Colocar un jugador todas las que le han correspondido, es *hacer Dominó* y ganar la partida. Para esto, es preciso que juegue siempre de tal modo, que al colocar una ficha deje, por lo menos, un costado del juego abierto para las restantes, pues de otra manera tendria que recurrir á la baceta y cojer fichas hasta hallar una jugable. Y como el que tiene mas puntos al cerrarse el juego, pierde, claro es que tomar una ficha de la baceta, es dar un paso hácia la ruina. La habilidad del jugador consiste en saber deshacerse del mayor número de fichas que le sea posible, y en cerrar subitamente el juego tan pronto como conoce que los contrarios tienen mas puntos que él.

La partida entre dos se juega generalmente á

cien puntos, es decir, que para ganarla cada jugador procura reunir aquellos antes que su adversario. En este caso conviene empezar por las fichas mas bajas, á fin de hallarse con las mas altas cuando se cierra el juego. A cada golpe se marcan los puntos que se hacen.

La partida con doce fichas exige mayor cuidado. Si se tienen una ficha doble y las que la siguen, no conviene empezar colocando la doble, porque tendria uno que abrir el juego á cada ficha; debe pues colocarse otra cualquiera, para que después de colocar la suya el contrario, quede la partida abierta por el otro lado, y poder cerrarla con ventaja. Es necesario cubrir los puntos que el contrario avanza, sobre todo cuando se presume que va á cerrar el juego.

El *Dominó robado* se juega de la misma manera, con la única diferencia de que el jugador que falla toma de la baceta tantos dados como necesita para poder jugar, de suerte que si todas las fichas del punto han salido ya, carga con la baceta entera.

La *partida á la polla* se juega entre tres ó cuatro personas, y á cien puntos. Se empieza poniendo cada cual la suma convenida para formar la polla.

Muchas veces se hace el sacrificio de su propio interés para favorecer al jugador que tiene menos puntos, en perjuicio del que tiene mas.

EL CHAQUETE

El Chaquete es un juego muy complicado, cuya esplicacion, marcha y combinaciones exigirian, para ser perfectas, mas espacio del de que podemos disponer en este Manual. He aquí, sin embargo, las principales reglas, escritas por un autor que se distingue por su claridad y concision.

Juégase entre dos personas con quince damas blancas llamadas damas de honor, y otras tantas verdes ó negras, dos dados, un cubilete, tres tantos y dos fichas que se ponen como señales en cada punto segun los que se ganan.

Cada jugador arroja á su vez los dados y coloca artísticamente sus damas, conforme los puntos que señalan, en los sitios marcados en el tablero; en la primer casilla ó flecha del chaquete se

hacen dos ó tres montones con las damas que allí se depositan, á lo que se denomina *fondo* ó *monte*. No hay necesidad de situarse de modo que venga la luz directamente, á menos que se juegue con luz artificial, en cuyo caso no sabemos existan reglas para determinar la cabecera, y es, por lo mismo, indiferente que los montoncillos de damas se coloquen en uno ú otro lado.

Para jugar con orden, es preciso, si al principio se empareja, jugar dos damas del monton y colocarlas en el as, que es la flecha sobre la que están amontonadas las damas. Puédese jugar todo de una vez colocando una sola dama en la segunda flecha. Lo mismo sucede respecto de las demas combinaciones que pueden verificarse ó jugarse á la vez, si se quiere, esceptuando, no obstante, seis y cinco, que deben absolutamente jugarse cuando salen en la primera jugada, porque las reglas no permiten una dama sola en el rincon del reposo.

Depende de la prudencia del jugador el poner dos damas juntas en la flecha en que están amontonadas las demas, que por lo regular es la primera. Se pasa luego al rincon del reposo, lo que se efectua colocando en él juntas dos damas, al-

gunas veces en las de su propia jurisdiccion, cuando á ella conducen los lances del juego.

Apenas se han arrojado los dados, debe verse la ganancia ó pérdida que se haya hecho, antes de tocar las damas, porque dama tocada se considera jugada, á menos que la pieza tocada no pueda jugarse bajo ningun concepto; lo cual acontece cuando puede uno colocarse en un rincon no ocupado, en donde otra dama no podria entrar ni salir sola, ó bien que tropieze con el juego del contrario antes de que se le haya abierto brecha.

Acontecen algunas veces imprudentemente estas jugadas cuando, no queriendo jugar las damas, sino tan solo mirar el color de la flecha, para calcular con mas exactitud lo que se gana, llegan á tocarse; pero este inconveniente se evita diciendo antes de poner la mano en ellas, *arreglo*. Es necesario tambien que antes de tocar los dados se marquen los puntos que se ganan, pues de otro modo el adversario tiene derecho á quejarse.

Segun las reglas del *Chaquete*, cuando se ganan dos puntos, deben marcarse en el extremo delantero de la flecha dos; los cuatro puntos, delante de la flecha cuatro; seis puntos ante la línea de separacion; ocho puntos, al otro lado de la línea

de separacion, ante la flecha seis; los diez puntos se marcarán en la última línea. El que saca doce puntos, que componen la partida doble ó simple, los marca con una ficha en los bordes del ajedrez, junto á la pila. El que de una vez gana muchos puntos, tiene derecho á marcar primero cuatro, luego ocho ó diez y por fin la partida, con tal que la marque antes de tocar su juego, ó bien que al tocarlo diga, *arreglo*. El que tira los dados, tiene siempre el derecho de marcar el punto que gana antes que su adversario señale el que pierde. El jugador que señala la partida, inutiliza todos los puntos de su contrario.

Cuando se ha apoderado de su rincon y el adversario no lo ha hecho aun en el suyo, cada vez que se tiran los dados vale cuatro ó seis puntos, si con dos damas se combate el rincon vacío del adversario, es decir, seis por doble y cuatro por sencillo.

LOS DADOS

Los *Dados* son un recuerdo vivo de la infamia del juego, que unos siglos han transmitido á otros y que se conoce en las cuatro partes del Mundo. Su origen se pierde en la oscuridad de los tiempos, por mas que generalmente se atribuya su invencion á Palamedes. Sease de esto lo que quiera, ello es que con solo dos ó tres pedacitos de marfil ó hueso con diferentes puntos en cada una de sus seis caras, y un cubilete, se han hecho infinitas combinaciones, de las cuales ponemos algunas á continuacion.

El *Pasa-Diez* es una de las mas antiguas. Reunidos los jugadores, se saca por suerte quien ha de ser banquero; los demas son puntos y ponen delante de sí la suma que quieren arriesgar de un golpe.

El banquero agita tres dados en el cubilete, y despues los lanza. Si el punto que suman los que marca la cara superior de los tres dados pasa de diez, el banquero recoge las puestas y continua tirando. Si por el contrario el punto es diez ó menos, el banquero dobla las puestas de cada jugador y entrega los dados al de la derecha.

La *Partida sencilla* se juega entre dos con dos dados solamente. Hecha la puesta convenida el quo juega primero, por suerte, agita un momento el cubilete, y arroja los dados, diciendo en alta voz el número que quiere sacar. Si lo consigue, paga la multa convenida que aumenta la puesta; si la saca, gana una parte de la puesta, siempre segun las condiciones establecidas, y se continua asi hasta que se agota el fondo.

La *Partida de Rafle ó parejas* se juega tambien con dos dados. Ajustada la suma que ganará la pareja ó rafle de ases, doses, treses, cuatros, cincos y seises, suma proporcionada á la importancia de las puestas, cada jugador lanza los dados á su vez. El que saca pareja, percibe de la masa de las puestas la suma convenida; el que no hace pareja, paga la multa fijada para este caso, que pasa á engrosar el fondo del juego.

La Partida del Krabs, de orígen ingles, como lo indica su nombre, se juega con dos dados. El jugador que tiene el uno, anuncia el punto á que quiere que se arregle el juego, pero encerrándose dentro de las condiciones desde el cinco hasta el nueve, esto es, pudiendo elegir entre el cinco, el seis, el siete, el ocho y el nueve.

Si á la primera mano el jugador saca el punto que anunció, gana la partida, y por consiguiente la puesta que su adversario depositó sobre la mesa al empezar; pero como es preciso que tambien pueda perder, hay krabs que dan lugar á la suerte opuesta que no se conoce aun. Estos krabs son en número de cuatro, los puntos dos, tres, once y doce.

Si la suerte dada se compone de los puntos de cinco ó nueve y el jugador que tiene el dado saca en el primer golpe uno de ellos, pierde la partida.

Si ha dado el punto de seis ú ocho y saca dos, tres ú once pierde tambien, escepto cuando logra hacer el krabs doce.

Si fijó el punto de siete, tiene contra sí los krabs dos, tres, once, y en su favor solo el doce.

Conviene observar que los krabs no tienen efecto sino en el primer golpe, pues como en este salgá cualquiera otro punto el último es el opuesto al

que se fijó. Pero si el punto fijado está en el primer golpe á favor del que tiene el dado, está en cualquier otro golpe en favor de sus adversarios.

Algunas veces se hacen apuestas sobre la manera como se formará un punto; apuesta uno, por ejemplo, que el punto de ocho se compondrá de cinco y de tres, y otros que de seis y dos. Ninguna de estas dos maneras de formacion puede oponerse á la tercera para formar ocho, que es cuatro y cuatro, siendo esta sencilla y las otras compuestas.

En esta partida todos los golpes de dados son válidos, con tal

1.° Que los dados hayan sido *servidos*, esto es que los tomara un jugador y los arrojara al cubilete, entren ó no.

2.° Que los dados hayan sido *lanzados*, es decir que el que tiene el cubilete los arroje, aun cuando sea por un movimiento involuntario.

3.° Que los dados no descansen sobre un *cuerpo estraño :* el dinero y los billetes de banco no se consideran como cuerpos estraños, pero sí los dados que estan fuera de juego.

Cuando uno de los jugadores no quiere que el

punto fijado sea válido, *corta*. Para esto, entre otros modos, basta con volver el cubilete sin lanzar los dados.

La partida del Krabs en mesa redonda, se juega con tres dados; el que los tiene se llama *tenedor*, el que los pone en el cubilete, y que está á la derecha del primero se llama *servidor*.

El tenedor saca desde luego el punto del servidor, es decir, arroja los dados y el punto que señalan es el del segundo, con tal que no baje de ocho ni pase de trece. En otro caso, se lanzan los dados de nuevo.

Hecho esto, el tenedor arroja los dados para sí, lo que se llama *cubrirse*. Si saca un punto igual al del servidor, gana, como igualmente si siendo el punto del servidor nueve, diez, once ó doce, se cubre con quince, y si siendo el punto del servidor ocho ó trece, se cubre con diez y seis. Cuando el punto del servidor es once ó doce y se cubre con uno menos de siete y mayor de quince, pierde, porque entonces hace krabs. Pierde tambien cuando el punto del servidor es ocho ó trece y se cubre con un número menor de siete, ó con quince, diez y siete ó diez y ocho.

Habiendo jugado el tenedor sin que el punto

hecho decida la partida, dicho punto es el suyo y se continua jugando hasta que se consigue el del servidor ó el del tenedor, lo cual hace ganar á uno de los dos.

La *Partida del krabs á la banca portuguesa* se juega en una mesa dividida en cuatro compartimientos ó casas, numeradas de este modo:

1er	compartimiento	6-7
2.°	—	14-15
3.°	—	15
4.°	—	6

Cada punto coloca en una de estas casas la cantidad que quiere arriesgar, y uno de ellos, empezando por la derecha del banquero, lanza los dados. Si no saca ninguno de los seis números mencionados, ó bien pareja de ases ó de seis, vuelve á tirar hasta que lo consigue.

Si saca pareja de ases ó seises, el banquero gana la mitad de todas las puestas; si saca siete, el banquero dobla las puestas de la casa 6-7 y recoge para sí lo que hay en las demás. Si saca catorce, el banquero dobla las puestas de este compartimiento y gana las de los demás; pero si saca quince por seises y un tres, ó por cuatro, cinco

y seis, dobla el dinero colocado sobre el 14, triplica el del 15 y recoge las puestas de las otras casas. Si reune quince por medio de tres cincos, el banquero paga diez veces la puesta de la casa 15 y gana las demas.

Lo mismo sucede con el punto de seis; si se hace con dos unos y un cuatro, ó con uno, dos y tres, el banquero triplica la puesta de la casa 6-7; si es por rafle de doses, paga diez veces la puesta.

A cada vez que se lanzan los dados los puntos pueden retirar sus puestas ó cambiarlas de sitio.

La Partida al azar se juega con dos dados entre dos ó muchas personas, aunque en realidad solo toman parte dos, el que juega primero y el que representa á los demas.

El que juega primero toma los dados y los lanza hasta que saca el número 5, el 6, el 7, el 8 ó el 9, que ha de servirle de punto fijo. El segundo jugador los lanza á su vez, para tener su punto, que precisamente ha de ser el 4, el 5, el 6, el 7, el 8, el 9, ó el 10; de suerte que tiene dos mas que su adversario, á saber, el 4 y el 10. Los otros jugadores, para los cuales jugó el segundo, tienen el mismo punto que él.

Si el primer jugador, despues de tener por

punto el 6 ó el 8, saca el mismo en el segundo golpe ó bien 12, gana, y pierde si hace *ases*, si solo tiene en sus dados dos y as, ú once.

Si tiene el punto de 5 ó de 9 y saca el mismo en el golpe siguiente, gana; pero si hace ases con dos ú once, pierde.

Cuando tiene el punto de 6 y saca en el golpe siguiente el mismo ú once, gana; pero si saca dos, ó doce, pierde.

Si el primer jugador, despues de tener su punto, diferente del de su adversario, lo saca antes que el de este, gana; de la contrario, pierde.

Cuando ambos pierden, se empieza otra vez la partida, tomando nuevos puntos.

EL BILLAR

Este juego, uno de los mas nobles y generalizados, admite infinitas combinaciones, tantas que cada dia vemos aumentarse el catálogo de las conocidas. Verdad es que las mesas con *bandas* de goma que han sustituido á las de orillo que conocieron nuestros padres, y los *tacos* armados de un pedacito de *suela* habilmente preparada, en vez de los *tacos secos* ó de punta de box que antes se usaban, han abierto, por decirlo así, nuevos horizontes á los aficionados.

La mesa de billar se eleva de treinta á treinta y seis pulgadas sobre el pavimento; su longitud es de doce piés, por seis de ancho, medidos entre las bandas; estas, que son cuatro, dan á la mesa la figura de un cuadrilongo. En los cuatro ángulos y en la mitad de los costados, hay unos agujeros

(seis entre todos) que se llaman *troneras*; y en el centro de la masa cinco puntos para los cinco *palos*. El *cuartel*, vulgarmente llamado *casa*, es el sitio desde donde se *sale*, y está marcado con una linea de puntos que parte desde una de las bandas largas hasta la de enfrente, á igual distancia de los palos y de la banda que sirve de cabecera.

Todos los problemas del juego de billar se resuelven por estos dos principios: 1.° el ángulo de incidencia de la bola contra cualquiera de las bandas, es igual al ángulo de reflexion; 2.° cuando una bola choca con otra, si se tira una línea recta entre sus centros, que necesariamente ha de pasar por el punto de contacto, esta línea será la direccion de la bola chocada.

Las bolas son tres: una completamente *blanca*, otra con dos pequeños círculos negros que han dado origen á su nombre de *pintada*, y la última con dos líneas que abrazan toda su circunferencia, cruzándose dos veces, llamada *mingo*.

Las reglas comunes á todas las combinaciones del billar, son las siguientes:

1.ª Para saber á quien corresponde empezar el juego, ó *salir*, los jugadores impelen á un tiempo

sus bolas; el que la deja mas próxima á la banda desde donde ha salido, despues de chocar contra la opuesta, tiene el derecho de empezar ó *mandar* al contrario que lo haga.

2.ª No se permite en ninguna manera poner el cuerpo y los piés fuera de la direccion de las bandas largas jugando con bola en mano.

3.ª Tampoco se consiente jugar sin tener por lo menos un pié sentado en el pavimento, por mas incómoda que sea la posicion.

4.ª Cuando al hacer la puntería el jugador toca ligeramente su bola y se apresura á impelerla con mas fuerza, pierde un tanto y los que haya por consecuencia del choque de ambas bolas, si el contrario lo exige. Las facultades del último son tan ámplias en estos casos, que puede reponer las bolas en su lugar primitivo, sin consideracion al segundo golpe.

5.ª Si dos bolas se están tocando y es preciso jugar con una de ellas, se separa la otra haciendo una señal para volver luego á colocarla; pero el que lo haga sin permiso del adversario perderá un punto.

6.ª Cuando una bola se halla perfectamente enmedio de la línea del cuartel, se considera dentro del mismo.

7.ª En todas las partidas posibles el jugador que ha perdido la última tiene derecho á empezar la siguiente ó mandar al adversario que empieze.

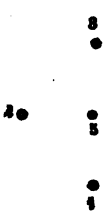
8.ª La bola que salta de la mesa y vuelve á entrar en ella por haber chocado en algun objeto ó en la pared, es buena.

La partida mas comun en España es la que se juega á treinta tantos con tres bolas, *blanca*, *pintada* y *mingo*, y cinco palos ó boliches. El mingo se coloca en medio y á distancia de unas dos pulgadas y media de la banda opuesta al cuartel. Contra el mingo impele su bola el jugador que empieza, procurando hacer uno de estos cuatro *golpes* : ó meter su bola en una tronera (*billa limpia*), que vale tres puntos; ó el mingo (*billa puerca*) que vale tambien tres; ó derribar algun palo, que vale tantos puntos cuantos palos caen, menos el del centro que cuando cae solo vale cinco; ó dejar las dos bolas *en casa*, para que el contrario tenga que *jugar por tabla*. En breves líneas queda esplicada la partida ordinaria, si añadimos que cada

carambola (el choque de la bola del que tira con las otras dos) se cuenta por dos puntos

Esta misma partida se juega tambien *á repetir:* el jugador que hace golpe, sigue tirando hasta que la habilidad ó la suerte le hacen traicion por un momento; entonces cede el *taco* al contrario. El primero que llega á reunir cuarenta puntos gana la partida.

La *treinta y una* es otra combinacion que requiere mucha práctica y singular punto de vista, como que las bolas han de derribar palos determinados. Estos, que deben ser algun tanto mas pequeños que para la partida ordinaria, á fin de que al caer los unos no arrastren á los demás numerados en esta forma:



El *uno* es el mas próximo á la línea del cuartel.

En una especie de chistera ó *bombo* de cuero, se ponen diez y seis bolitas correlativamente nume-

radas; cada jugador toma una para saber cuando le corresponde tirar; los números mas bajos, indican los que han de jugar primero. Despues de esta operacion, se vuelven á colocar las bolas en el bombo, y cuando están bien revueltas, el criado distribuye una á cada jugador, quien la guarda sin que nadie la vea, y cuando le toca jugar (puede hacerlo indistintamente con cualquiera de las tres bolas), procura completar con los tantos marcados en aquella y los que valen los palos que derribe, el número de treinta y uno, en cuyo caso gana la partida; es decir, que si la bolita que le ha correspondido tiene, por ejemplo, el número 16 necesita hacer, de una ó muchas veces, 15 puntos. Las billas y carambolas no se cuentan.

El *chapó* (corrupcion de *chapeau*) es una partida ordinaria jugada entre cuatro personas, dos contra dos. La suerte designa los compañeros.

En la partida *á carambola*, como su nombre lo indica, no vale mas que este golpe. Se juega entre dos y á los puntos que se quiere, advirtiendo que el que hace una carambola sigue tirando hasta que deja de hacer golpe. Puede jugarse igualmente á *billa limpia* y *carambola;* en este caso, el que mete en la tronera la bola del contrario, pierde un tanto.

Para la partida llamada *guerra*, se colocan en el sitio destinado al mingo treinta bolitas de marfil, formando una pirámide. El jugador que empieza, impele con fuerza desde el cuartel una bola de las comunes (con la cual juega á su vez el compañero), y si mete en cualquiera de las troneras una ó mas de las bolas pequeñas, vuelve á tirar y asi sucesivamente; cuando es su bola la que cae en la tronera, pierde un tanto. Habiendo bolas fuera del cuartel no puede tirarse sobre las que están dentro. Ya se habrá comprendido que el jugador que hace mas billas es el que gana.

La partida *rusa* es de cuarenta puntos y se juega con cinco bolas: dos blancas, una roja, otra color de rosa ó verde, y otra amarilla. Las bolas blancas ganan dos puntos, la roja tres, la rosa ó verde cuatro y la amarilla seis. Las primeras pueden hacerse en todas las troneras; la roja y la rosa en los cuatro ángulos ó rincones solamente, perdiendo en las de enmedio; la amarilla sola se hace en estas, perdiendo en las demas tantos puntos como ganaria, es decir, seis.

El jugador que empieza, para ó se coloca fuera del cuartel, segun le place, sin que esté obligado á tocar en las bandas.

Si haciendo su parada se tocan las bolas, pierde tantos puntos como bolas se tocaren, las cuales quedan en el lugar que ocupan, menos cuando entran en las troneras, que se las vuelve al lugar respectivo.

Cuando equivocadamente se hace la parada y se toca á una ó mas bolas, queda parado, pero pierde como en la regla anterior.

El segundo jugador debe tirar el primer golpe sobre la bola blanca y si tocare antes á las otras, pierde igualmente.

La bola roja se coloca en el punto de abajo, donde se pone el mingo en las demás partidas, la amarilla enmedio y la azul en el centro del semicírculo del cuartel.

Siendo mano, no es permitido tirar sobre las bolas que están en cuartel. Se considera siempre dentro de cuartel á la bola azul mientras permanece en su punto.

El jugador que gana puntos continúa jugando.

Cuando el lugar de una bola que entró en tronera está ocupado, se pone en el punto mas distante del jugador, y si no hubiera ningun vacío, en la baranda pequeña mas lejana y en línea recta con las otras bolas.

Si uno de los jugadores que no están en accion toca ó extravia una bola rodando, pierde una billa, y el jugador á quien toca tirar continúa, caso de no haberse perdido.

Si el jugador en accion toca una bola rodando de color ó la suya, pierde su valor; pero si fuere la bola del contrario no pierde nada; este es dueño de dejarla donde quede, ó de tomarla en mano.

Hay muchas clases de partidas *dobles*, como el *doble sencillo*, los *dobles compuestos*, que se subdividen en *golpes de rechazo*, *golpe seco*, *por tabla*, *una por otra*, etc., todas las cuales se juegan con tres bolas, dos blancas y una roja.

El *doble sencillo*, no siendo á repetir, se juega á doce puntos; en otro caso es á diez y seis. El jugador que empieza, tira sobre el mingo. Cuando la bola sobre que se ha tirado choca contra una banda y va á parar á una tronera opuesta, es un doble.

Se considera tambien doble el rebote que resulta cuando una bola, despues de dar en la banda, encuentra á otra y la envia á una tronera, aunque sea de la misma banda.

El choque seco se gradua de doble, entendiéndose por esto cuando una bola pegada á la banda

es impelida de lleno por otra que la emboca en una tronera.

La billa hecha sin ser doble, es nula. La roja se pone en su punto y la blanca en mano

El nombre de partida *por tabla* indica, sin necesidad de mas explicaciones, que la bola sobre que se tira ha de tocar en cualquiera de las bandas antes de entrar en la tronera para que sea válida la billa.

Una por otra significa que debe dirigirse la bola sobre la cual se tira contra la tercera, y se cuenta la billa hecha con cualquiera de las tres.

EL TRESILLO

Siendo este uno de los juegos mas usados en la buena sociedad, al par que de los que se prestan á mayor número de cálculos y dificultades, esplicaremos con alguna estension, lo mejor que podamos, las reglas que presiden á las jugadas y las leyes penales.

Creen muchos principiantes que no haciendo juego, ó la contra, no están interesados en él, ni obligados á atender á las jugadas. Algunos juegos se sacan y otros se pierden de codillo que evitaria el cuidado del Tercero, ó séase el compañero del que hace la contra. Este, como los demás que juegan, debe ponerlo en los descartes, en los robos, en la posicion de las jugadas, en las salidas, en las bazas que cada uno vaya sentando, en los naipes que esten fuera, y en las que han de salir,

ó tal vez duerman; y debe además no precipitarse á ganar su baza, evitar el endosarse y saber hacer el uso conveniente de la regla *antes codillo que sacada*, de todo lo cual trataremos en las observaciones particulares.

Este error suele precipitarles en otro, y es que como cuando no hacen juego ni la contra, no se creen interesados ni obligados á poner cuidado en él, no se divierten, y aburridos de pasar entran, tengan ó no entrada, hasta que el escarmiento les enseña la verdad del axioma: *Si quieres ganar, no te canses de pasar.*

No se entienda por esto qué no debe hacerse juego, sino cuando ya se tiene en la mano; lo que queremos decir es que no todo, ni siempre se ha de fiar de la suerte, inconstante por lo comun. Entre la confianza y la desconfianza hay un término medio, y consiste en esperar de la suerte solo lo que falte, cuando lo mas se tiene.

Visto por el jugador la calidad de sus naipes, atenderá á la posicion en que se halle para pasar, ó hacer el juego que mas le convenga.

Hay juegos que se sacan mas fácilmente de mano; los hay favorables para sacarse de pié, y suelen siempre ser difíciles ó arriesgados los que hace

el segundo, ó enclavado. Son favorables para jugarse de mano, por ejemplo, los que se componen de reyes y naipes firmes con triunfos equivalentes para arrastrar hasta que pueda ser dominado y vencido. Lo son al pié los en que haya uno ó mas fallos y convenga aprovecharse en ellos los triunfos blancos, ó los en que hay algun rey, ó reyes ensortados. Son difíciles para el segundo, por hallarse puesto entre dos contrarios que correspondiéndose en sus jugadas, le hacen perder un juego tal vez en otra manera imperdible.

No jugará de solo, no siendo forzado, sino con cinco bazas seguras, ó cuando menos con cuatro de estas y una probable; y cuando esta lo fuere de algun fallo, en manera alguna dejará de hacerse el solo por la entrada, para no exponerse á la desventaja de perderla en el robo. Si no son mas que cuatro las bazas con que puede contar, jugará entonces de entrada, esperando del robo la mejora para asegurar el juego; pero nunca es prudente la entrada, á no ser cuando menos con la seguridad de tres bazas, por las razones ya indicadas.

Suele decirse que *mas vale mala entrada que buena voltereta*, en lo cual el jugador casi se abandona á la suerte; siendo muy expuesto el jugar de

voltereta despues de haber algun entrado, por la contingencia de que el naipe de voltereta salga del palo favorito del entrado; sin embargo es comun jugar de voltereta cuando se tiene la espada y el basto, ó la espada con algunas malas y reyes, no siendo estos del palo de las malas, porque en este caso es preferible jugar de entrada.

Será en fin menos expuesto á la voltereta haciéndola el Pié cuando los demás han pasado, no habiendo entonces el escollo de que salga el naipe de voltereta de algun palo favorito de sus contrarios, y habiendo en el monte la probabilidad de buenos naipes.

Cuando jugando de voltereta en las primeras bazas se le fallare algun rey, ó tuviese un contrafallo, ó no le hubiese asistido uno á la triunfada, temiendo por esto perder de codillo el juego, será conveniente dejarlo para eximirse de condiciones y con el pago de la puesta conservar la esperanza de recobrarla en otro juego.

Por estas mismas razones deberá en igual caso rendirse el entrado; mas como entonces puede defender el juego cualquiera de sus contrarios, convendrá que el que quiera ser defensor tenga seguras las cinco bazas, porque poniéndose en lugar

del entrado, no solo debe vencer á este, sino tambien al Tercero, que en tal caso debe auxiliarle, con cuyo auxilio es de temer haga cuatro bazas el entrado. Entonces es cuando el Tercero necesita poner mayor cuidado en no endosarse, y en procurar que resulten dos puestas con la igualdad de las bazas del defensor y entrado.

Cuando sacados por el Hombre los triunfos de sus contrarios, antes de la cuarta ó quinta baza se halla tener un rey con uno ó dos naipes falsos del mismo palo, suele á la cuarta ó quinta jugada salir del rey por ver si le sirven ó no en aquel palo, y en el último caso, contando seguras las nueve bazas, declararse ir á bola antes de la sexta jugada, con la cual aun sin pedirla se entiende empeñado á darla, puesto que con las cinco bazas tenia ya vencido el juego.

Cuando desde las primeras jugadas se tema que intente bola, es preciso que sus contrarios empiezen á precaverse indicando cada uno el palo en que esté firme, descartándose del rey, por ejemplo, el que tenga rey y caballo; lo mismo hará con el caballo teniendo la sota con otro, no haciendo descarte de un naipe solo de un palo hasta que se pida la bola, á menos que haya de abandonar un ca-

ballo, ó una sota acompañada, mediante á que pudiendo tener el Hombre uno ó mas naipes falsos con el rey, si lo juzgára como se ha dicho á la cuarta ó quinta baza, al ver que nadie le servia, pediria la bola, que no intentaria á haber conservado el naipe solo para no manifestarse fallo á la jugada del rey.

Todo jugador debe de estar atento á cuanto vea y oiga, para formar juicio de la posicion del juego, de donde se encuentran los mates, de como están repartidos los triunfos, etc., etc. A este fin observará si hay competencia para el robo, y los descartes que se hagan; pondrá especial cuidado en las salidas y jugadas suyas y de los demás, segun la parte que cada uno tenga en el juego; en largar ó tomar la baza para que las jugadas vayan por el órden mas favorable, y por último en conservar en la memoria las bazas que cada uno lleve sentadas.

Si el Hombre se ha descartado solamente de uno, dos ó tres naipes, es señal de que no tiene el estuche, pues que teniéndolo hubiera sin duda jugado de solo, á menos de hallarse precisamente con naipe falso de cada palo.

El que cede el robo da indicios de no tener triun-

fos, ni cartas firmes; mas si lo hace diciendo *Van y vuelven*, se presume tendrá reyes ó triunfos blancos. Si á pesar de ceder el robo con la expresion de *Van y vuelven*, se le acepta y va por muchos naipes, da motivo á sospechar que tiene alguno de los mates.

Cuando el Hombre va al robo por uno ó dos naipes, indica en cierto modo tener pretension á bola, pues es de creer que los siete ú ocho de que no se descarta, son triunfos con cartas firmes.

Cuando el Hombre es mano y sale arrastrando de espada, siguiendo por triunfo blanco, es señal de que no tiene los triunfos iguales ni el basto, especialmente si se hallare el Contra á su izquierda.

Cuando el mismo sale por carta firme sin arrastrar antes, prueba que no tiene triunfos firmes, ni los necesarios, y su intencion de aprovecharlos en los fallos.

Cuando el Tercero sale por carta firme, da á entender que por lo menos pretende tres bazas, pues que á no ser así no deberia hacer tal jugada, en la cual largándole el Hombre la baza, podria con un descarte ponerse fallo en el palo del rey que tuviese el Contra.

Cuando el Tercero tomare de este la baza, sig-

nifica que por lo menos, tiene con ella sentadas con seguridad otras tres; pues no debe hacerlo sin grande desacierto en otro caso, como tampoco en el de que sin perjuicio de las del Contra pudiera ganar las tres bazas. En efecto, siempre que no pueda contar seguras las tres bazas, no debe hacer mas que una, como no sea para enclavar al Hombre y hacerle perder el juego que de otro modo ganaria, proporcionando al Contra la oportunidad de venirle de su mano la jugada. Este es otro de los casos en que tiene aplicacion la regla—*antes codillo que sacada*, de que trataremos en su lugar.

Hechas estas advertencias preliminares, pasamos á hablar de los descartes, de las salidas, de los fallos y de los arrastres ó triunfados.

Llámase descarte el expurgo que hace el jugador del naipe ó naipes que no le aprovechan, ó le perjudican, segun la calidad de su juego y la parte que tiene en él. Se hace de dos maneras, ó en dos tiempos : cuando no pudiendo asistir al palo que se juega, se descarte del naipe de distinto palo que mas le conviene, y cuando antes de empezar la jugada cambia por otros tantos naipes del monte los falsos que deshecha, retenidos los triunfos y

los reyes. Suele tambien reservarse á veces algun caballo con el rey, especialmente si es de palo menos largo, por ser así menos espuesto el fallo, cuando por el número y calidad de los triunfos puede ganarse el juego sin mas que lograr el fallo á un palo.

Esta reserva del caballo con el rey podrá hacerla el Contra con mucha mayor probabilidad de buen suceso, mediante á que su fallo estriba en solo el Hombre. Por lo regular, el Hombre en los descartes tiene la atencion de descartarse del rey y quedarse con el caballo, cuando no quiere retener ambos. Otro tanto hace hallándose con rey, caballo y sota, pues se queda con esta y deja el rey y el caballo; sobre todo si el Contra está á su derecha, por si saliendo por el caballo ó la sota, la deja, siendo fallo, no considerándola firme para que la lleve el Tercero cuando no tiene su baza.

La reserva de la sota firme es en tanto de hacer en cuanto guiado el Contra por el dicho de los tresillistas — *no falles sotas, ni dejes caballos*, es mas fácil deje de fallarla con la esperanza de que lleve la baza el Tercero.

De la insinuada cortesía de descartarse del rey y acaso del rey y el caballo, no debe de usar mas

que el Hombre, porque ni el Contra ni el Tercero pueden hacerlo sin esponerse á un recíproco engaño.

Habiendo juego igual para entrar de palo corto, ó de palo largo, es preferible descartarse de este.

Como es eventual que los naipes buenos que el Hombre haya dejado en el monte estén encima ó debajo, aun cuando el que tiene derecho al robo quiera hacer la contra, suele cederlo si necesita pocos naipes, que presuma ha de dejar el Tercero, segun los que tenga el monte, para disimular asi su buen juego y dejar engañado al Hombre. Esto es facil acontezca, jugando de voltereta, que sea del palo favorito del que habia hecho entrada, y ceda por disimulo el robo.

El Tercero ó compañero del Contra es el que puede proceder con mas acierto en el descarte, por el mayor conocimiento, que estando atento al de los demas, ha podido conseguir de la calidad de los naipes que quedan en el monte, por que, por ejemplo, si entre el Hombre y el Contra, siendo triunfos espadas ó bastos, se han reservado once naipes, y se halla con los tres reyes en mano, debe creer que no resta en el monte para el robo triunfo ni rey alguno, y á la misma proporcion del nú-

mero de naipes retenidos y de la calidad de los que tenga en triunfos y reyes, puede ajustar sus cálculos. [3]

El Tercero no debe descartarse del naipe ó naipes falsos del palo del rey ó reyes que tenga para poder largar la baza al Contra, y para evitar tambien el endosarse; tampoco se descartará de naipe alguno cuando, hallándose fallo, tenga algun triunfo en qué aprovecharlo.

En las salidas, siempre que la haya de hacer el Hombre, atenderá á la calidad de su juego, si es fuerte ó débil en triunfos de calidad, y á su número; si tiene cartas firmes que asegurar, ó triunfos que aprovechar en algun fallo.

Si su juego es fuerte en triunfos y tiene que asegurar naipes firmes, deberá salir arrastrando por el órden que se dirá al tratar de los arrastres; pero siempre de manera de no ponerse con estos en el caso de poder ser dominado ó vencido.

Luego de haber hecho los arrastres posibles, ó caso de no convenirle hacerlos, saldrá por los reyes que tenga antes de dar lugar á que descartándose alguno de sus contrarios, se los falle.

Cuando fuere Pie el que le hace la contra, será bueno que salga de un caballo que tenga solo,

para conseguir que si el Tercero se halla falto, le quite al Contra la baza, que con el rey llevara.

Debe evitar, en lo posible, la salida por naipe falso, y mucho mas no siendo de palo en que esté semi-fallo, para no dar lugar á que el Contra le vaya sentando bazas con naipes falsos.

Como es un interés del Hombre endosar á sus contrarios, especialmente como tenga el juego débil y desconfie de sacarlo, á no ser por cuatro bazas, podrá convenirle hacer la salida favorable al Tercero, con Pie que lleve su baza sentado, como, verbi-gracia, de un naipe falso de los mas bajos en que esté fallo el Contra, ó bien arrastrando con triunfo blanco, pues si el Contra, que está enclavado, quiere evitar el endoso, por poco ha de emplear uno de los triunfos altos. Pero la salida de algun naipe falso y bajo del palo en que esté fallo el Contra, cuando enclavado, no es prudente hacerla sino á tiempo en que no pueda perjudicar el descarte que podría hacer el Contra para ponerse fallo en un palo de que el Hombre tuviera el rey, ó carta firme.

El Contra saldrá con preferencia de sus reyes antes de dar lugar á que descartándose el Hombre, se los falle. Haciéndose los reyes da lugar á que si

el Tercero se halla fallo en aquel palo, pueda descartarse de un semi-fallo, llevándose por este medio tal vez la baza del rey, que se hallase en manos del Hombre.

En el caso de encontrarse fallo el Tercero, como hemos dicho, es buena jugada continuarla por el mismo palo, porque aun cuando hallase fallo al hombre, se verá forzado á fallar con triunfo de calidad para no perder la baza y el triunfo en el contrafallo.

Tambien hará buena salida de un caballo, por si encuentre el rey en manos del Tercero, que puede largarle la baza.

Con el mismo intento le convendrán siempre las salidas por los naipes mas altos, particularmente cuando se halla el Hombre enclavado, por si teniendo que asistir del palo, no alcanza al naipe al cual sirve, en cuyo caso el Tercero debe, si puede, largarle la baza.

Hechos sus reyes, corresponderá, habiéndolo verificado, á la salida del tercero, que es regular la hiciese por semifallo.

El Tercero no deberá hacer la salida por rey alguno, especialmente cuando sea de la primera baza, y no puede todavía ser insinuada por el

juego. Sin embargo, si el suyo fuere tal que puede contar seguras tres bazas, y el Contra es Pie, será conveniente haga la salida de carta firme del palo de que tenga el rey, para dar á conocer al Contra que tiene opcion á tres bazas.

Asi en el Hombre como en el Contra es problemática la salida por semi-fallo; mas á uno y otro podrá convenirles, cuando no tengan esperanzas de un descarte. Si el Tercero no considera facil hacer su baza mas que aprovechando algun triunfo blanco en un fallo, será muy del caso salga del semi-fallo.

A veces están carteando el Hombre y el Contra, empeñados uno y otro en no salir de un palo, el primero tal vez por tener el rey ensotado, y el otro por tener el caballo acompañado, y entonces teniendo á su derecha al Hombre ó enclavado, conviene haga la salida por el referido palo, para hacer venir bien al Contra la jugada.

Cuando fuere Mano y el Contra Pie, y hubiese observado que el Hombre ha ido al robo por solos uno ó dos naipes, debiendo recelar que tiene pretensiones á bola, y el Contra reservando un solo naipe, hubiese tomado ocho del monte, dando á presumir que posee la mala, si otro mate; enton-

ces repetimos, convendrá salga arrastrando para impedir la bola, caso que el Contra no hubiera robado otro triunfo; pues claro es que si en el arrastre pone el Hombre la espada, reservará el Contra la mala, y reservando por el contrario el Hombre la espada, llevará el Contra su baza con la mala.

Esta se llama por los tresillistas *triunfada de cuñado*, que tambien es conveniente y á veces los mas á propósito para hacer perder el juego, cuando sentada ya su baza, llevando ya sentadas tres el Contra, hace una triunfada para obligar al Hombre á asegurar la baza, ó á perder el juego, que dificilmente ha de sacar, debiendo (aun asegurando la baza) venir desde su mano la jugada á la del que le hace la contra.

Por último, la atencion á las jugadas que se han hecho, á los naipes que han salido, á la posicion del juego, de cómo es de presumir se halle cada jugador en cada uno de los palos, á las bazas que lleve sentadas y á la posicion en que cada uno se encuentra, deberá determinar la salida en las diferentes jugadas.

Respecto de los fallos y de la conveniencia de tomar y largar las bazas, diremos nuestra opinion.

Supuesto que en el *Tresillo*, si hay obligacion de servir al palo, excepto con alguno de los estuches, en que solo entre ellos, no obstante, el mayor obliga al menor; y no asi la de ganar, fallar, ni contrafallar, es bueno saber el uso que se pueda hacer de tomar ó largar las bazas, ya que tal vez la mayor habilidad del jugador en hacer que atendida su posicion y la de los demás, como igualmente la del juego, vayan las jugadas por el orden mas favorable.

Suele el Hombre largar la baza al Tercero cuando quiere descartarse de un semi-fallo, para quitar al Contra la que llevaría quizás con el rey del palo del descarte.

Suele otras veces largarla, cuando hecha por el Contra la salida de algun naipe falso bajo, sospecha la ha de llevar el Tercero en la precision de asistir, al tener ya sentado su baza, consiguiendo por este medio endosarle, y la conveniencia de que le venga de su mano la jugada.

Cuando el Hombre tenga las bazas precisas para sacar el juego debiendo aprovechar uno de sus triunfos en un fallo, debe hacer este con triunfo firme, para no perder por contrafallo el triunfo, con la baza que le era necesaria.

Puede darse caso en que por no guardar la regla que precede pierda el Hombre un juego de otro modo imperdible, cual el de cinco triunfos en espadas con cuatro de estuche, y el tres y cuatro bastos de rey firmes, y de consiguiente con dos fallos; teniendo el Contra los seis restantes con rey, caballo y sota de copas. Si en este caso, saliendo el Tercero por un oro, fallase el Hombre con el tres de espadas, sentaría el Contra su baza contrafallando con el cuatro; y jugándose como se quiera, ya es inevitable que pierda el juego de codillo, porque no pudiendo hacer mas el Hombre que las cuatro bazas de los estuches, ha de llevarse, de cualquier manera, el Contra las cinco restantes, lo que no sucederá si el Hombre hubiese hecho su fallo con triunfo firme.

Conviénele tambien al Hombre fallar de firme cuando le es necesario arrastrar antes que le fallen los reyes ó cartas firmes. Mas cuando la salida venga del Contra y el Tercero sea Pie, que lleve sentada su baza, podrá fuera del caso precedente fallar con triunfo blanco, ya que contrafallándole debe el Tercero endosarse.

Puede ser util al Hombre y tambien al Contra largarse recíprocamente alguna baza, cuando por

tomarla tuviese que perjudicarse de dos bazas viniéndole la jugada de su mano, como, por ejemplo, teniéndose los triunfos intermedios, como de rey y sota, espada y basto.

Cuando el que ha tomado á su cargo la contra, ha tenido un mal robo, de modo que no pueda contar seguras tres bazas, debe largar cuantas pueda al Tercero, dándoselo á entender asi á la primera salida con jugar algun naipe falso de semifallo, ó como convendria jugarse, si no hiciera la contra. Pero pudiendo desempeñar la contra, no debe dejar mas que su baza al Tercero, menos cuando tenga la seguridad de hacer sin ella las cuatro y por lo tanto de dar codillo, y tambien si el Tercero le ha dado á entender que tiene pretension á tres bazas.

Fuera de estos casos, es perjudicial que el Contra permita que el Tercero se endose facilitando asi que el Hombre saque el juego por cuatro bazas.

El Tercero debe largar al Contra cuantas bazas pueda, sentando la suya sin perjuicio de la de aquel. Sin embargo, aun cuando sentadas por el Contra tres bazas y lleva ganada la cuarta, no debe el Tercero largarsela si no tiene absolutamente esperanza de hacer su baza. La razon es porque, ó el Contra

puede ó no hacer otra baza además de las tres y la que se disputa, sin que vaya á parar á su mano la otra jugada. Si no puede hacerla, es por demás que se largue la baza en disputa y junte con ella cuatro bazas, teniendo el Hombre precisamente ganado el juego por cinco. Y si puede sentar otra baza sin el perjuicio de largarle el Tercero la suya, el juego es perdido de puesta, cual debe ser, y no de codillo como se hubiera verificado á largarle al Contra aquella baza.

Hemos dicho que el Tercero no debe llevar mas que una, porque no ha de dar lugar á que por hacer dos, ó el Hombre saque el juego por cuatro, ó el Contra le dé codillo. No obstante, puede y aun debe hacer dos bazas en la alternativa cierta de que haya el Hombre de sacar el juego, ó el Contra darle codillo, por la regla *antes codillo que sacada*. Pero no siendo seguro que el Hombre haya de sacar el juego, y el no poder perderlo de puesta, será siempre mal aplicada aquella regla, siendo por el contrario cierta la obligacion de asistir y ayudar al Hombre contra el codillo, por ser un interes comun, ó del juego que se pierda antes de puesta, contra el particular del que pretende el codillo.

El Tercero, repetimos, no debe entrar en bazas

sino en el caso de la alternativa de codillo ó sacada y en el de tener casi seguras tres bazas. Y si se atiende á lo que la experiencia enseña, que la ambicion de hacer bazas engaña con esperanzas mal fundadas, siendo raras las puestas que resultan de hacer tres bazas cada uno, quizá lo mejor sería que no contando con las tres seguras, no hiciera mas que su baza.

Al tratar de las salidas dijimos incidentalmente *no falles sotas, ni dejes caballos*, entendiendose que cuando el Hombre sale de sota no se le debe fallar pudiendo el compañero llevar la baza con el rey ó caballo del palo; y que haciendo la salida de caballo se le debe fallar, por la diferencia en la presuncion que obra distintamente en cada uno de los dos casos. Así es que muy á menudo acontece que el Hombre se descarta de rey, reservando en su lugar firme el caballo, y no se vé con la misma frecuencia que pueda reservar con el descarte de rey y caballo, firme la sota.

En los arrastres ó triunfadas, por lo comun no se triunfa al Hombre y sí es este el que le hace, al parecer por dos razones, es decir, porque el hacer sus naipes firmes depende de que no se los falle cualquiera de sus contrarios, y no lo hacen estos,

tanto porque sus naipes firmes no dependen mas que del fallo de uno, que es el Hombre, como por que este, por lo regular, es quien tiene la presuncion de la ventaja en triunfos de calidad. Por regla general no se triunfa al Hombre sino cuando por su imprudencia en los arrastres se ha puesto en el caso de ser dominado y vencido en ellos, ó cuando hallándose enclavado le hace el de la izquierda la triunfada de cuñado, si el Contra está á su derecha.

Cuando sentada ya su baza por el Tercero, que está á la izquierda del Hombre, y á la derecha de este el Contra, haya de salir y observado que las veces que ha salido el Hombre nunca arrastró, lo cual indica que tiene los triunfos intermedios y aguarda, para hacerlos todos, que le venga de mano del Contra las triunfadas; convendrá por identidad de razon que el Tercero le haga la triunfada de cuñado, tanto para privar al Hombre de aquella ventaja, cuanto para dar esta al Contra.

Conviene tambien, por regla general, la triunfada ó arrastre, siempre que quieran asegurarse cartas firmes, haciéndose hasta el punto de no poder ser dominado y vencido, como por ejemplo, teniéndose el estuche con los dos mates, ó con uno de tres triunfos iguales, ó sostenidos por su

órden. Mas con triunfos desiguales, ó de escalerilla, mas claro, que tengan intermedio, como rey y sota, espada y basto, deberá el Hombre abstenerse de triunfar, mayormente cuando tenga al Contra á su izquierda, aguardando le venga la triunfada de su mano para hacerlos todos, que es lo que se llama la tenaza.

Cuando el Hombre tenga la espada con triunfos blancos, faltándole la malilla y el basto, convendrá triunfar de menor, por ver si arrastrando de espada, luego que vuelva á su mano la jugada, puede sacar alguno de aquellos reservados á sus inferiores. Con espada, malilla y los demás triunfos blancos, arrastrará de espada y luego de uno blanco para ver si al tornar á su mano, puede sacar el basto con la mala; pero si tuviere temor de que le fallen los reyes y cartas firmes y poseyere la espada y la mala con tres triunfos blancos, continuará triunfando despues que con la espada, con la mala y con otro blanco, pues los naipes firmes de cada palo le cubren de algun modo los efectos de poder ser vencido en las triunfadas.

Cuando el Hombre triunfa ó arrastra, el Tercero que no tenga mas pretension que la de sentar su baza de obligacion, se prevendrá descartándose

de los triunfos mayores sirviendo á las triunfadas por no esponerse á endosarse, ó á quitar la baza al Contra, teniendo que asistir á otra triunfada.

Cuando, por ejemplo, en triunfos de oros ó copas se halla el Hombre con mala y punto en mano en las dos últimas jugadas, y en las de sus contrarios la espada y el basto, arrastrará de la mala, porque no hallándose la espada y basto en una mano, la mala obligará al basto, y si el otro gana la baza con la espada, le queda segura la última con el punto. Por el contrario arrastrando con este ha de quedarse indefectiblemente sin ninguna de las dos bazas.

Todo jugador de *Tresillo* debe observar las siguientes reglas:

1.ª Como el estar sentado á derecha ó izquierda del que no sea igual á los otros jugadores, puede influir mucho para que pierda ó gane, es indispensable que la suerte decida el lugar que cada uno ha de ocupar. Esta operacion puede hacerse poniendo un naipe de palo diferente por el orden de oros, copas, espadas y bastos en cada uno de los cuatro ángulos de la mesa, y sacando de la baraja otros cuatro uno de cada palo, los barajará y pre-

sentará cubiertos á cada uno de los jugadores para que escoja uno y pase á tomar el asiento que corresponda al lado de la mesa que contiene el naipe de su palo. Si no fueren mas que tres los jugadores, quedará vacío el cuarto asiento para ocuparlo, durante la partida, alguna persona que quiera interesarse en el juego.

2.ª El que tenga el primer asiento de oros (ó de copas, si el de oros queda vacío) será el Mano y tendrá á su cargo decidir del tanto á que se desee jugar, en caso de no estar conformes los jugadores.

3.ª El que ocupe el asiento de bastos (ó el de espadas si aquel quedare vacío) será Pie, pondrá sus tantos en el platillo, barajará y dará los naipes.

4.ª Antes de distribuirlos será de su obligacion el contarlos y la tendrá tambien cualquiera que empieze á dar con otra baraja, cuantas veces se cambie.

5.ª Cualquiera de los jugadores tiene derecho á barajar despues de aquel á quien toque dar, sin perjuicio de que este vuelva á hacerlo.

6.ª El que se halla á la izquierda del que da, no puede escusarse de cortar por mas de tres naipes.

7.ª El que dá, despues de puestos por él cuatro tantos en el platillo y de haber pasado este á su derecha, distribuirá nueve naipes á cada uno de los jugadores precisamente de tres en tres, para evitar que si conoce algun naipe cambie de dar, por conseguir esta ventaja, y luego colocará el monte junto al plato.

8.ª El que diere sin tocarle y fuera advertido antes que alguno hubiere visto los naipes, perderá los cuatro tantos del platillo y dará aquel á quien tocaba. Si ya se hubieran visto los naipes, se jugará la mano; mas no podrá entrar el que ha dado sin corresponderle, y á la mano siguiente dará el que debia haberlo hecho.

9.ª Deben los jugadores acostumbrarse á contar sus naipes antes de verlos, para no incurrir en penas de naipe de mas ó de menos.

10.ª Cada cual debe tomar por su mano los naipes que necesita robar, pues no pudiendo dejar de exigirse la multa al que tenga naipe de mas ó de menos, habria en tal caso uno disputa entre el que se los dió y el que debia tomarlos.

11.ª No es permitido poner sobre el monte los

naipes con que se va á robar, para que el que tenga algunos de mas no pueda ocultarlo.

12.ª El descarte ha de colocarse en el lugar que ocupaba el monte. Cualquiera puede volver á ver el suyo mientras no se haya mezclado con el que otro pusiera encima, ni empezádose á jugar la mano; por esto convendrá que el descarte que se ponga sobre el de otro se coloque en forma de cruz.

13.ª Cuando juegan cuatro, debe contar el monte y el descarte el que dió, y avisarlo si hallase naipe de mas ó de menos.

14.ª El cuarto servirá tambien de fiscal para contar los renuncios.

15.ª Las bazas debe ponerlas cada uno delante de sí por su órden y en forma de cruz, para poder resolver todas las dudas en caso necesario. Los jugadores tienen derecho á examinarlas cuantas veces gusten.

16.ª El que juegue de entrada, ó voltereta, tiene tiempo para rendirse hasta que cubierta la tercera baza por el que la hizo y puesto en la mesa naipe

para la cuarta, se halle este correspondido; pero correspondida ya esta jugada, no se puede rendir. Si el que hizo la tercera baza pregunta al Hombre si se rinde, tiene que resolverse antes de jugarse naipe para la cuarta.

17.ª Si el Hombre descubre su juego, creyéndolo imperdible, pueden sus contrarios obligarle á jugar con los naipes descubiertos y tambien convenirse en las jugadas para hacérselo perder.

18.ª Puede preguntar el Hombre *quien ha robado primero* y *quien gana* y los contrarios *qué es triunfo* y *quien gana*, ó *carta en mano;* pero no deben decir *gano* para que se le deje la baza, ni *á mí* para que se le permita tomarla, ni hacerse uno á otro señas que lo indiquen.

19.ª Tampoco deben decirse uno á otro los jugadores si ha salido este ó el otro naipe y los triunfos que estén fuera, pues cada uno tiene la libertad de verlo por sí, examinando las bazas.

20.ª No hay regla ni costumbre fija para el pago de los tantos; pero generalmente el que da los naipes pasa el platillo á su derecha y pone cinco tantos. Si los tres que toman naipes no juegan, da el

que le sigue de mano y pone otros cinco tantos, siguiendo este órden hasta que alguno de los jugadores gana el juego.

21.ª El que saca ó gana el juego, que precisamente debe ser por una baza mas que cualquiera de los contrarios, se lleva lo que hay en el platillo y además cinco tantos por cada uno de los jugadores, como tambien los que correspondan á las condiciones de voltereta, solo, bola, primeras, estuches ó contra-estuches.

Por la voltereta se cobra de cada jugador dos tantos, que con los cinco de entrada son siete.

Por el solo diez, que con los cinco dichos hacen quince.

Por la bola cuarenta, si juegan cuatro, y treinta si son tres, además de las condiciones mencionadas, menos las primeras.

Por estas, ó sean las cinco primeras bazas que hace, lleva un tanto.

Por el estuche mayor cobra tres tantos y uno mas por cada estuche, ó cada uno de los triunfos que siguen al estuche mayor por su órden.

Por el contra estuche, que se verifica cuando el Hombre gana ó pierde el juego, hallándose el es-

tuche mayor en manos de sus contrarios, ó cuando lo pierde teniéndolo en las suyas, se pagan tambien tres tantos.

Varias son las opiniones acerca del pago del contra-estuche en el primer caso. Hay quien lo tiene por un premio de valor, por haberse arriesgado á jugar contra el estuche, y quien lo califica de temeridad; por lo que los del primer parecer admiten que el Hombre lo cobre y no lo pague, si pierde; y los de la segunda, que así como lo cobra, ganando, lo pague en caso de pérdida, y esto parece lo mas justo.

22.ª Los dos tantos de voltereta se pagan siempre, ó al Hombre, si gana el juego, ó por él á sus contrarios, sea que lo pierda ó no quiera jugarlo.

23.ª Caso de perder el Hombre el juego, debe pagar además de lo del platillo los cinco tantos que cobraría de cada jugador si la puesta es primitiva y las condiciones á los contrarios.

24.ª Si pierde la bola, pagará lo que habria ganado por ella; pero se llevará lo del platillo con las demás condiciones de cada jugador.

25.ª El que defiende el juego, ni cobra, ni paga condiciones.

26.ª Si en caso de defensa el Tercero diere codillo, lo pagará el defensor sin perjuicio de que el Hombre pague su puesta.

27.ª Toda puesta que se haga sobre la primitiva no podrá reservarse, pero sí la segunda, á voluntad del que la deba. Tambien suele permitirse jugar la tercera, aunque no la cuarta y demás. Sin embargo, cuando se juega por mero pasatiempo, debe establecerse por regla que no se pueda cargar puesta alguna sobre la segunda.

28.ª Cuando de resultas de haberse defendido el juego hubiera dos puestas sobre la primitiva, deberán ponerse juntas sin poder reservarse alguna; mas si fueren sobre puesta reservada, podrá reservar la suya el que quiera de los dos.

29.ª Toda puesta que se haga sobre-reservada, es reservada igualmente.

30.ª El órden con que deben ponerse en el plato las puestas reservadas es siempre de mayor á menor, por lo que siempre es tambien de mayor á

menor la puesta que se juega, ó que está en el plato.

31.ª Cuando el Hombre perdiere el juego de codillo por haber hecho una baza mas que él alguno de sus contrarios, debe pagar á este lo que en caso de puesta deberia poner en el plato.

32.ª El codillo que se diere en cualquiera mano en que hubiere habido un renuncio calificado, debe quedar puesta.

33.ª En este juego no se paga tanto alguno que no se pida. Es bueno para que se paguen al mismo tiempo que se reclaman, aun cuando haya de cambiarse por uno; así se evitan dudas y la incomodidad de retener en la memoria las deudas respectivas.

Las leyes para penar las equivocaciones ó faltas de boca, el descubrimiento de algun naipe, los renuncios, etc., son convencionales en su mayor parte y se aplican ó no en todo su rigor segun que se juega entre amigos ó entre personas desconocidas poco dispuestas á disimular los yerros involuntarios. Indicaremos, no obstante, las mas admitidas.

Se equivoca á veces el jugador diciendo *paso* por *juego*, ó vice-versa, ó bien el Hombre nombrando un palo por otro del que quiere triunfo, por lo que es necesario determinar *á priori* la fuerza, aplicacion y extension que ha de darse al dicho comun *la boca hace juego* y lo que ha de hacerse, segun los casos.

El que diga *juego* en vez de *paso*, ó al contrario, si rectifica su dicho antes de hablar el que le sigue, no incurrirá en pena alguna. No podrá, sin embargo, deshacer la equivocacion despues de haber hablado el de su derecha, y sufrirá las consecuencias de ella. Pero si viéndose obligado á jugar, se creyere perdido, podrá rendirse antes de ser correspondido el naipe para la cuarta baza, pagando una puesta igual á la del platillo, sin defenderse y sin pago de condiciones, como si fuera de voltereta.

Si el entrante nombra por equivocacion un palo por otro y vuelve de su error antes de tomar el monte para robar, no caerá en falta; mas si no lo advierte á tiempo, sufrirá las consecuencias, con la facultad de rendirse en los términos indicados en el párrafo anterior.

Si el mismo entrante se echase á la cara el robo

sin nombrar el palo de triunfo, lo señalará inmediatamente el de su derecha. En este caso, no acomodándole jugar al palo que le han señalado, tendrá la facultad de rendirse en el modo y forma ya dichas.

El que va solo y nombra un palo por otro, puede deshacer su equivocacion mientras uno de los contrarios no haya acabado de robar; pero verificado esto, sufrirá la pena. Si no quiere jugar al palo que ha nombrado, pagará una puesta igual á la del platillo, no las condiciones del solo.

Cuando es Mano el que va solo, suele arrastrar saliendo por la mala para señalar el palo de triunfo sin nombrarlo, y tambien á veces salir por la espada ó el basto, en cuyo último caso se entenderá por triunfo lo que pinta. Si dijera haberse equivocado, porque creia haber nombrado antes el palo, ó por otra causa cualquiera, y se conociese su equivocacion, podrá rendirse, como lo convenga.

Si alguno de los compañeros del Hombre pidiese ó dijese algo para que su compañero lleve ó le deje la baza, ó jugare antes de tiempo con tal designio, pagará una puesta sencilla sin perjuicio de pagar además la del platillo, si el Hombre perdiese el juego.

Si el Hombre dice, para inclinar al que no hace la contra á que tome alguna baza, *me dan codillo*, ú otra frase análoga, pagará una puesta sencilla, sin perjuicio de la suerte que le quepa en la que está jugando.

» Lo mismo se peca por naipe de mas que por naipe de menos », dicen los tresillistas; pero no son siempre los mismos los casos y circunstancias en que ocurre tenerlas ya de mas, ya de menos, ni es igual en todos la sospecha de malicia, ni el perjuicio de tercero. Es, pues, preciso deslindar bien los casos y circunstancias.

El tener naipe de mas ó de menos puede provenir de la baraja, del que los distribuye, de cualquiera de los otros jugadores, antes de descartarse y despues, y puede no advertirse hasta que se han hecho una ó mas jugadas.

La mano en que se advierta es defectuosa la baraja por naipe de mas ó de menos, ó por estar alguno duplicado, será nula aunque se haya ganado ó perdido ya el juego, y pagará una puesta sencilla el que dió el primero con aquella baraja y debia haberla contado.

Si los naipes estuvieran completos, pero con alguno duplicado para componer el número de

cuarenta, no pagará nada el que dió, mas la mano será nula.

El que diere mas de diez naipes, por ejemplo, tres mas al que esté de mano, si los recoge antes que se hayan mezclado con los demás, no incurre en pena. De otro modo pagará una puesta sencilla, volviendo á dar.

Si el que da se toma naipes de mas y se delata él mismo antes de verlos, solo pagará una puesta sencilla y volverá á dar. Mas si entrare alguno, el que se dió naipes de mas los presentará todos en forma de abanico y vueltos de modo que no se vean, al que ha entrado, quien colocará los sobrantes en medio del monte, barajará y hará que corte el de su izquierda.

Si el que da se tomare naipes de mas, no corrigiendo el exceso antes de ver alguno y sin que se hayan mezclado con los nueve que le corresponden, como no se delate él mismo, pagará por el décimo naipe una puesta igual á la que se juegue, y una sencilla por cada uno de los excedentes, y volverá á dar.

Si no se toma mas de ocho, no puede como los demás jugadores anular la mano ó jugarla á su arbitrio, ni tomar antes del monte el naipe que le

falta, pero sí entrar con ocho. Tambien con ocho naipes puede el que los ha dado jugar solo; pero ha de robar despues el noveno para regularizar el juego.

Los demás jugadores con ocho naipes pueden á su arbitrio anular ó jugar la mano, segun hemos indicado, derecho que pierden así que otro mejora su entrada. El que tuviere solos ocho naipes, caso de jugarse la mano, debe robar el primero para no exponerse á que le dejen sin los nueve que le corresponden.

Cosa mas de diez naipes ó menos de ocho se vuelve á dar.

Si otro de los jugadores, que no sea el que dió los naipes, tiene mas de diez y no lo dice cuando le toca hablar en su lugar, pagará una puesta sencilla por un descuido tan notable. Como entre con ellos y se advierta al tiempo de robar, pagará una puesta igual á la que se juegue, sin perjuicio de anularse la mano.

El que da, no puede jugar solo teniendo diez naipes; pero cualquiera de los otros, á quien se perjudicaria por una falta que no habia cometido, se descartará de uno diciendo, *voy solo con diez*, y los contrarios no tienen obligacion de robar el naipe

desechado. Si no advirtiese haber ido solo con diez hasta que uno de sus contrarios ha robado, se sujetará en pena del descuido á que el de su derecha le saque por suerte el naipe de exceso y lo ponga, sin verlo, entre los que quedaron en el monte. No advirtiendo que tiene naipe de mas hasta que sus contrarios han robado, incurrirá en la pena que señalaremos para el que tenga naipe de mas ó de menos despues del descarte.

Si alguno despues de vistos sus tres primeros naipes, toma las que corresponden á otro y los ve, ó las mezcla con los suyos, de modo que no pueda deshacerse el yerro, pagará una puesta sencilla. Despues de haber visto seis naipes, pagará una puesta igual á la del platillo, porque puede hacerlo maliciosamente para que se vuelva á dar, por ser malo su juego.

El que tenga naipe de mas ó de menos despues del descarte pagará una puesta igual á la que se juegue. Si es el Hombre el que se encuentra en este caso, en el momento en que se le advierta los contará y convencido que sea de su culpa los barajará y presentará al jugador que esté á su derecha, para que extraiga el sobrante. En castigo de esta falta, nada ganará si saca el juego; en caso de

perderle pagará dos puestas iguales á las del platillo, y las condiciones, si las hay.

Si el Hombre tiene naipe de menos y lo ve antes que se haya cubierto la primera baza, se suspende la jugada, mientras el jugador de su derecha toma un naipe de enmedio del descarte y se lo da; aunque saque el juego, no ganará nada, perdiéndolo, pagará dos puestas iguales á la del platillo y á mas las condiciones.

Si el naipe de mas ó de menos lo tiene otro cualquiera de los jugadores, será el Hombre quien ejecutará lo prevenido respectivamente en los dos párrafos anteriores.

Pueden descubrirse uno ó mas naipes de la baraja al tiempo de hacerse la distribucion, de los del monte ó del descarte; bien con motivo de una salida intempestiva, por anticiparse en la jugada ó por jugar palo distinto de aquel con que debia asistirse, caso de rectificarse á tiempo un renuncio.

Si el que da descubriese al tiempo de repartir los naipes la espada, el basto, una malilla, un rey, ó mas de un naipe, pagará una puesta sencilla y volverá á dar.

Cualquiera de los jugadores, incluso el que da, jugando cuatro, que tenga la curiosidad de ver el

naipe que está encima en el monte, ú otro de ellos, pagará una puesta sencilla, y lo mismo si viere el descarte, el cual se contará sin verlo para no esponerse á que lo vean los que están jugando.

El que juegue naipe de mano sin tocarle, pagará puesta sencilla, aunque nadie le hubiera contestado, y jugará aquel á quien tocaba. Si alguno hubiese asistido ya á su jugada antes de advertirse la equivocacion, el Hombre será árbitro de que se rectifique ó no, puesto que es el mas interesado.

Si fuere el Hombre el que jugase de mano sin tocarle, no incurrirá en pena por este hecho, porque no puede convenirle enseñar un naipe. Sin embargo, si la equivocacion se nota despues de haber alguno asistido, los contrarios serán árbitros de que se rectifique ó no; pero despues que se haya jugado naipe para la segunda baza, debe seguir la mano, dando á la siguiente aquel á quien tocaba y satisfaciendo el Hombre una puesta sencilla, sin perjuicio de la suerte que le quepa en la que está jugando.

El que estando á la izquierda del Hombre se anticipare á corresponder á su jugada, pagará una puesta sencilla por haber enseñado el naipe á su compañero; pero si el Hombre perdiese el juego,

la pagará igual á la del platillo, porque puede ser causa de que aquel se perdiese.

El que enseñase algun naipe, ya sea que se le caiga de la mesa al jugar, ya de cualquiera otro modo, pagará una puesta sencilla por cada uno que enseñe. Esta regla no comprende al Hombre, porque en ningun caso puede convenirle enseñar los naipes.

El naipe puesto en la mesa no puede ya recogerse, á menos que sea de palo diferente del que vaya jugado.

Renuncio es no asistir al palo que va jugado; pero no es tal el renuncio hasta que cubierta la baza en que se hizo, juega otro naipe el que la ganó. Entre tanto debe deshacerse el yerro si se advierte, y puede el de la derecha que no habia asistido jugar otro naipe sin incurrir en la pena señalada para el descubrimiento de cartas; pero deberá pagarla el que empezó á renunciar, como queda advertido.

Así que se note un renuncio ya calificado, queda sujeto el que lo ha cometido á rectificar ó no las jugadas, desde aquella en que hizo el renuncio hasta la otra en que se notó, segun convenga al Hombre, ó á los contrarios en su caso; cuya recti-

ficacion no tendrá lugar despues de cubierta la octava baza, pero siempre la pena correspondiente.

El que renuncia pierde por el hecho una puesta igual á la que se juega y en aquella mano no cobra tantos por ningun concepto.

Como el mismo jugador puede cometer varios renuncios en una sola mano, por el primero que cometa en cada palo sufrirá la pena impuesta en la ley antecedente, y solo pagará una puesta sencilla por cada uno de los demás, considerándolos como consecuencias del primero.

En toda mano que haya un renuncio calificado, el codillo que se diere, queda puesto.

La puesta sencilla consta de diez y seis tantos, jugando tres personas, y de veinte si juegan cuatro. La puesta del plato varía, ya por los tantos que se hayan recargado con los pases, ya por la puesta ó puestas de los juegos perdidos que se le hayan cargado.

EL ECARTÉ

Se juega entre dos con una baraja de treinta y dos naipes, cuyo valor es por el orden siguiente: *rey, caballo, sota, as, nueve, ocho, siete y seis.* Ordinariamente hay uno ó mas apuntes.

La partida se juega á cinco puntos, á menos que se estipule lo contrario.

Sorteada la mano, el que debe dar las cartas hace cortar á su adversario, y en seguida distribuye entre ambos diez naipes y voltea otro. Si este es el rey, vale un punto al jugador que lo ha volteado, y lo mismo al que lo tenga en la mano; mas para esto es necesario anunciarlo antes de jugar, diciendo; *tengo el rey,* ó jugarle inmediatamente, si le corresponde.

El mano propone siempre el descarte, manifestando el número de cartas que desea dejar, las

cuales pone al lado opuesto al del monte, antes de tomar las que le corresponden; pues el que juega con mas de cinco cartas despues de verificado el descarte, pierde un punto y los del as, si lo tuviese.

La carta que se vuelve, es decir, el *triunfo*, indica el palo que gana á los demas.

El que ha recibido los naipes, juega el primero, anunciando el palo, de modo que si al jugar dice *oros*, y echa copas, el contrario puede obligarle á volver á recojer la carta jugada y hacer que la sustituya con otra del color que anunció.

No se permite renunciar ni dejar de matar, cuando se puede. Si uno de los jugadores renuncia ó falla, asi que se nota, vuelve cada uno á tomar sus cinco cartas, y el que incurrió en la falta está obligado á entender las suyas sobre la mesa y jugar al descubierto. Por regla general todo jugador que renuncie, no ganará mas que un punto, si hace bola, y nada, si tan solo hace un punto.

Cuando hay vueltas sobre la mesa algunas bazas, pertenezcan á quien quiera que sea, no cae en falta el que renuncia, porque la confusion de las cartas no le permite jugar con acierto; pero si el uno ha recogido sus bazas y el otro las ha de-

jado, solo cae en falta el que las dejó siéndole por tanto aplicables todas las penas.

El jugador que despues de haber muerto una carta á su adversario, mezcla con la baceta ó descarte las cartas que le quedan en la mano sin enseñarlas, pierde dos puntos, como igualmente el que sin jugar mezcla su juego con la baceta, ó le arregla de modo que no pueda comprobarse.

Otras infinitas reglas pudieramos citar, pero las omitimos porque casi todas son comunes á los demas juegos de naipes, y porque con facilidad puede suplirlas el buen juicio de los jugadores.

En el *Ecarté* se juega por turno y hay obligacion de asistir al palo; el que no tiene carta del de que ha salido el contrario, corta con triunfo. Descartarse de las cartas mas bajas, en la esperanza de lograr otras mas altas; jugar las peores cuando están en la mesa los triunfos mas fuertes á que nada puede resistir; procurar despues hacer las bazas restantes, manejando bien el juego; á esto está reducido el sencillo mecanismo del *Ecarté*, en el cual es necesario hacer tres bazas para ganar un punto. El que hace todas las bazas gana dos puntos; hacerlos sin el as, ó tres con él, se llama hacer bola.

EL WHIST

La palabra *whist* es una interjeccion inglesa que equivale á *silencio!* El juego á que se ha dado este nombre no es de los mas difíciles; pero sus variadas combinaciones han servido de tema para escribir gruesos volúmenes que los jugadores harán bien en consultar. Nosotros seguiremos al autor de un tratadito sumamente curioso, que tiene la ventaja de haber sido corregido por el célebre Deschapelles.

El *Whist* se juega entre cuatro personas, si bien se necesitan seis para que una mesa esté completa, y con dos barajas francesas de á cincuenta y dos naipes. Se echan cartas para saber quienes comienzan la partida y quienes son los compañeros; los que tienen las dos mas bajas van contra los que reciben las dos mas altas, siendo de advertir que

el *as*, aunque la de mas valor del juego, se considera en este caso como la mas pequeña.

Los compañeros se colocan frente á frente, y cada uno toma cuatro tantos para marcar los puntos; aparte se colocan otras cuatro fichas para pagar al fin de la partida.

Asi que todos están sentados, aquel á quien toca dar distribuye los naipes uno á uno y empezando por su izquierda, despues de haber hecho cortar á su adversario de la derecha. Vuelve el último, y este señala el triunfo, que es color dominante en cada jugada. Todos los naipes del palo triunfante sirven para ganar la baza cuando se esté fallo, es decir, cuando no se puede servir al palo jugado.

Síguese, para jugar, el mismo orden para la distribucion, de modo que el primero en mano está á la izquierda del que da.

El objeto que se propone uno en este juego es el de hacer mas bazas ó ganar mas puntos que sus dos adversarios, para lo cual es preciso no distraerse y prestar mucha atencion. Tampoco debe nunca darse á entender ni de palabra, ni por señas, cuando se tiene mal juego; porque un solo movimiento imprudente podria ser perjudicial, si lo observasen adversarios que estuvieran alerta.

El as mata al rey, este al caballo, el caballo á la sota y así sucesivamente hasta el dos, que es el naipe que tiene punto mas bajo.

Para ganar la partida es preciso contar diez puntos; se cuenta uno por cada baza que se hace mas de seis. A mas de estas bazas, que tambien se llaman *tricks*, se pueden ganar tambien puntos por los *honores*.

Llámanse honores las cartas de la *cuarta mayor* que componen el as, rey, caballo y sota del color del triunfo, é igualmente los de los otros palos, aunque á estos no corresponda una ventaja particular.

Dos compañeros cuentan y señalan dos puntos, cuando entre ambos tienen tres honores del triunfo; si tuviesen los cuatro, marcarán cuatro puntos.

Los honores se ganan, gane ó pierda las bazas el que los tiene. Hay, sin embargo, un caso en que los honores no se cuentan, y es cuando se tienen nueve puntos y solo falta uno para ganar la partida.

Es necesario cuidar mucho de marcar los puntos ganados por los honores antes que se vuelva la última carta en la siguiente jugada, pues de no, ya no pueden contarse.

Cuando dos compañeros tienen ocho puntos, el que tenga dos honores en su juego puede preguntar al otro si tiene un tercero; como conteste afirmativamente, ganan la partida sin necesidad de jugarla.

Los puntos se marcan con las cuatro fichas de que debe hallarse provisto cada jugador. Uno, dos, ó tres puntos se marcan con otras tantas fichas; cuatro con las cuatro fichas puestas en cuadro; los demas, colocando una ficha encima ó debajo de las otras dispuestas en sentido horizontal. Esta ficha, situada fuera de la linea, señala tres puntos cuando se encuentra encima, y cinco si se halla debajo. El punto nueve se indica disponiendo en línea diagonal las fichas, la cuarta encima de la de enmedio.

Al empezar la partida se estipula el valor de cada ficha, de las cuales se pagan una, dos, ó tres, segun es aquella sencilla, doble ó triple, por el número de puntos ganados á los contrarios.

Es sencillo y no vale mas que una ficha, cuando tienen cinco puntos, ó mas.

Es doble y vale dos, cuando tienen cuatro puntos, ó menos.

Es triple y se pagan tres, cuando tienen tres

puestos, ó menos. Tambien es triple y se pagan tres, cuando los contrarios no hacen ningun punto, en cuyo caso, lo mismo que en otros juegos, se llama una partida á bola.

Ademas de las tres, dos, ó una ficha que proporciona de beneficio cada partida ganada, se pagan á los vencedores en dos partidas las fichas de apuesta y alivio.

El alivio es comunmente de dos fichas, aunque puede ascender á mas si así se hubiese convenido; pero por lo regular no excede de cuatro.

De este modo, dos compañeros cobran siete fichas cuando han ganado una partida triple y otra doble, y nueve si se convino al principio en que el valor del alivio seria de cuatro fichas.

Si las dos partidas no se hubiesen ganado consecutivamente, se reduce el número de fichas que produjo á los adversarios el haber ganado la tercera partida, de manera que el producto de aquella compuesta de una triple y otra doble queda reducido á seis fichas, cuando los contrarios han ganado la tercera partida sencilla.

Si dos compañeros ganaren todas las bazas, lo que se llama bola, ganan ocho fichas, si el alivio es de dos, y diez, si se hubiese convenido en ser

de cuatro; pero en este caso, no se cuentan los puntos en razon de las bazas ó de los honores, sino que la partida queda tal como está.

Si, lo que acontece muy á menudo, los jugadores se convienen en no pagar la bola, los tricks y los honores quedan con su valor ordinario.

Las leyes del juego son las siguientes:

1.ª Si alguno jugare sin tocarle su turno, los contrarios tienen el derecho de hacerle jugar su carta en tanto que lo consideren oportuno, durante toda la jugada, á menos que tenga que faltar; ó si uno de los contrarios es primero en jugar, y ha de servir del color señalado.

2.ª No puede acusarse un fallo hasta que se ha hecho la baza, ó mientras el que falló ó en compañero no han vuelto á jugar.

3.ª Cuando se falla, los adversarios tienen el derecho de marcar tres puntos y los que fallaron aunque completaran la partida, deben quedar en nueve, apesar de que los otros ganen tres puntos por su falta, el fallo se marca con algunos puntos que pueden hallarse con facilidad.

4.ª Si alguno exigiese carta antes de tener ocho

puntos, los contrarios son libres de exigir ó no que se vuelva á distribuir y hasta pueden consultar entre sí, si les conviene ó no hacerlo.

5.ª Desde el momento en que se vuelve el triunfo, queda caducado el derecho de recordar al compañero exigir.

6.ª Tampoco pueden reclamarse los honores de la precedente desde que se vuelve un nuevo triunfo, á menos que se hayan pedido de antemano.

7.ª Si alguno separase un naipe de los otros, cada uno de los adversarios puede exigirle, con tal que le nombre y que esté separado; mas si por casualidad nombrase uno por otro, le es permitido á cada uno de los contrarios el exigir, durante toda la jugada, la mas alta ó mejor carta del palo que quiera.

8.ª Cada cual debe tener las cartas á su frente; si uno de los adversarios las mezclase con las de los otros, su compañero está autorizado para pedir que cada cual tome las suyas; pero no le es permitido preguntar quien ha jugado esta ó aquella carta.

9.ª Si alguno falla y se echa de ver antes de re-

coger la baza, la parte contraria puede pedir la carta mas alta ó mas baja del palo jugado; tiene tambien derecho á pedir otra, si con ella no hace cometer un fallo.

10.ª Si al distribuir se volviera alguna carta, son árbitros los contrarios de hacer volver á distribuir, á menos que haya sido por culpa suya, por que en este caso el privilegio compete á la parte contraria, ó que ha distribuido.

11.ª Si se jugase el as ú otro naipe de cualquier color y ocurre que el último en jugar lo verifica antes que le llegare el turno, ni puede fallar ni gana baza, á menos que no se le haga renunciar, tenga ó no tenga su compañero de aquel palo.

12.ª Si en la baraja se encontrase vuelta una carta, como no sea la última, debe distribuirse de nuevo.

13.ª Nadie debe tomar las cartas ni mirarlas interin se distribuye, y en el caso de que esto se haga mal, es preciso volver á dar, pero no así si la carta se vuelve en el acto de entregarlas.

14.ª Cuando se juega una carta, si alguno de los contrarios juega sin que le toque el turno, su com-

pañero no puede ganar la baza, aunque la carta jugada no le hiciese fallar.

15.ª Todos deben tener cuidado de que se les den doce cartas. Si aconteciese que alguno solo tuviera once y no lo observase hasta despues de haber jugado algunas bazas, y los demás jugadores tuviesen justo el número de sus cartas, la partida es buena; únicamente debe ser penado el que jugó con once cartas por cada fallo, si los hizo, mas si por el contrario tuviese otro trece cartas, la jugada es nula.

16.ª Si alguno tirase sus cartas sobre la mesa, dejando al descubierto su color, por creer equivocadamente que ha perdido, como su compañero no confiese tambien el vencimiento, los contrarios son dueños de hacerlo jugar tal ó cual carta, de las de su juego descubierto, que consideren convenirles mejor, con tal que no hagan fallar la baza.

17.ª A y B van de compañeros contra C y D: A juega copas y su amigo B juega antes que su contrario C. En este caso D tiene derecho á jugar antes que C, por cuanto B lo hizo sin tocarle el turno.

18.ª Si alguno estuviese cierto de ganar todas sus cartas, puede tenderlas al descubierto sobre la mesa; mas si por casualidad hubiese entre ellas alguna conprobabilidades de perder, se veria espuesto á que le exigiesen todas las cartas.

19.ª Nadie puede preguntar á su compañero durante la jugada si jugó un honor.

20.ª A y B van de compañeros contra C y D; A juega bastos, C una espada, B el rey de bastos y D una carta baja. Pues bien, si C observa que ha fallado, antes de recoger la baza, B y D son árbitros de retirar su carta y A ó B de obligar á C á que juegue la carta mas baja ó mas alta del palo que le indiquen.

21.ª Si alguno al tener los ocho puntos exige de su compañero le diga si acepta y los contrarios en esta inteligencia arrojan sus cartas, resultando luego que el otro no tiene los dos puntos por honores, deben ser consultados y son dueños de hacer valer la jugada ó darla por nula.

22.ª Nadie puede en medio de la partida tomar nuevas cartas sin que preceda el consentimiento de todos.

23.ª El que distribuye debe dejar sobre la mesa la carta que volvió, hasta que le toque el turno de jugar; desde el momento en que la mezcla con las demas, nadie debe preguntarle qué carta es, pero sí qué palo es triunfo. El objeto de esta ley es evitar que el que da falte á la verdad al indicar la carta.

El *Whist* es un juego esencialmente de cálculo; por lo tanto, si no se presta la mayor atencion á las cartas que salen, no hay preceptos ni práctica que puedan hacer un buen jugador. Nunca debe echarse una carta sin reflexion.

Cuanto mas claramente se da á conocer el juego al compañero, mas probabilidades de ganar; así que cuando un jugador tiene dos ó mas cartas de una runfla debe jugar la mas baja; el juego del caballo, por ejemplo, indica al compañero que el rey no puede estar en mano de su contrario de la izquierda, ni la sota ni la suya.

Los mejores envites son los que proceden de una runfla de tres cartas ó mas. No teniendo ninguna, conviene jugar del palo de que mas cartas se tienen. Si no hay muchos triunfos, vale mas jugar del palo de que se tiene el rey que del que se tiene el caballo.

Cuando el compañero sale por un palo cualquiera, es preciso echar del mismo cuando se es mano, porque indicó con aquella jugada el palo en que está mas fuerte.

Es necesario ser consecuente y correcto en las entradas. Cuando un buen jugador juega un ocho y despues un siete, podeis estar seguro de que se deshace de un palo debil; lo contrario indica con jugar primero un siete y despues un ocho.

El que está bien de triunfos debe hacérselo comprender á su compañero, pues así conservará este entero el palo mas numeroso de su juego en vez de abstenerse del palo de sus adversarios, como deberia hacerlo si los triunfos mayores estuvieran en sus manos.

Siendo los juegos proximamente de la misma fuerza, debe procurarse reunir un palo numeroso, guardar el último tiempo para volver á entrar en mano, é impedir la misma maniobra de parte de los contrarios.

Cuando se tiene un buen juego debe triunfarse para que los contrarios no lo fallen.

Con buenos triunfos en mano, particularmente con un palo numeroso debe evitarse el fallar á excitacion del contrario de la derecha.

Cuando el compañero indica que está fuerte en tal ó cual color y renuncia en tal otro, como se tenga un naipe del color fuerte, hay que jugarle antes de hacerle fallar, porque este es un medio de comprometer al adversario á jugar el as si lo tiene y de librar así el color del compañero.

Debe conservarse tanto como se pueda la carta principal del color de los contrarios.

Conviene siempre informar al compañero cuando se está fuerte en triunfos ó en cualquiera otro color, para lo cual si se juega el último se toma de la mas alta de la runfla que uno tiene y se juega la mas baja.

Esté uno fuerte ó no debe obligar al compañero á fallar, siempre que anuncie un juego debil.

Es indispensable cortar el color en que cualquiera de los contrarios esté mas fuerte, fallando con el triunfo principal aun cuando no haya otro, á fin de impedir que el otro contrario se deshaga de las malas cartas si se le deja continuar la serie.

En resumen no hay que jugar atrevidamente con cartas endebles, ni de una manera tímida con un buen juego, sobre todo si se tienen pocos puntos.

Debe observarse en silencio y con atencion los

diferentes sistemas de aquellas personas con quienes se juega habitualmente. Pocas son las que no tienen su táctica particular, cuyo conocimiento da una ventaja constante. Hay quien sale con preferencia por un as, y quien no lo hace nunca sino en carta de absoluta necesidad. Es, pues, preciso procurar encubrir su sistema, burlando á los adversarios y obligándolos á destruirse mutuamente por medio de artificios hábilmente manejados. Sobre todo en la primera partida de *Whist* es donde la sagacidad del jugador debe estar en accion; despues de la sétima baza ya no hay necesidad de inventar nada y la memoria basta: los artificios y las emboscadas han desaparecido ante la realidad de la accion.

Cuando es evidente que la fuerza del juego está dividida entre uno y sus contrarios, se jugará de una manera equivoca para confundirles; pero cuando el compañero tiene buenas cartas, no hay peligro en jugar del modo mas claro.

Hay que adquirir la costumbre de jugar por analogia; asi se aprende á variar el juego segun las circunstancias, porque una manera de jugar, muy buena en algunas situaciones, puede ser muy mala en otras

Jugad de medio á medio el color fuerte de vuestro adversario, hasta el naipe mas pequeño. He aquí la esplicacion de esta regla: vuestro adversario de la izquierda B, primero en mano por consiguiente, comienza á jugar un oro pequeño; vuestro compañero C sirve con otro insignificante; D, compañero de B, pone el ocho ó el vueve de oros, de cuyo color teneis el diez ó la sota que levanta la baza; no teniendo ya nada bueno de este mismo color, en el cual sabeis que el compañero D es débil, no vacileis en volver á él siempre que seais mano, puesto que vuestro compañero puede salir ventajosamente al encuentro de D, que no tiene mas que cartas bajas.

Jugad triunfo si teneis cuatro ó cinco y ademas buen juego.

Responded á las excitaciones de vuestro compañero y no á las de vuestros adversarios.

Estad á ver venir y no jugueis de un color de que tengais el as y el caballo.

Huid de jugar el as, á menos que tengais el rey.

No jugueis nunca una 13.ª carta, como no hayan pasado todos los triunfos.

No falleis una 13.ª carta, á menos que seais el último en mano.

Jugad vuestra mejor carta á la tercera mano.

Cuando solo tengais triunfos pequeños, empezad por el mayor.

Conservad mientras sea posible un triunfo superior, á fin de volver á entrar en mano y jugar el color en que esteis fuerte.

Cuando un contrario juega una carta de un palo en que teneis la principal y una inferior á esta, jugad la inferior, porque el segundo contrario no tiene una superior á la que habeis jugado, ganareis una baza.

Cuando se tienen pocos triunfos es necesario procurar hacer bazas desde luego; pero se obra de distinta manera cuando se está fuerte en ellos.

El *Whist á cinco puntos* no se diferencia del *Whist* á diez sino en el número de puntos que dan por terminada la partida. Las reglas y la manera de jugar son las mismas; sin embargo, no se canta. En llegando á cuatro puntos, no se puede ganar con los honores. Marcado un punto, ya no puede perderse la partida triple, ni con tres perderla doble.

El *Whist á bazas ó tricks dobles* se juega del mismo modo; pero cada baza que exceda de seis vale dos puntos. Señalados dos puntos, impiden

la pérdida triple y seis la doble. Un renuncio hace perder seis puntos.

El *Whist con un muerto* se juega entre tres; los naipes que corresponderian al cuarto jugador se ponen descubiertos sobre la mesa. Va á cinco, á diez puntos, ó á tricks dobles.

Puede jugarse tambien entre dos personas, estableciendo dos muertos en la forma ya indicada. Claro es que entonces no se juega sobre probabilidades, puesto que teniendo cada cual tres juegos á la vista, el cuarto se conoce fácilmente y no hay nada que adivinar, de modo que esta variedad del *Whist* ofrece poco interés. Por lo demas, rigen las reglas generales.

El *Whist á la prusiana* solo se diferencia de los de que hemos hablado en que en vez de volver la última carta para señalar el triunfo, se toma una carta del otro juego.

Para la partida de *Whist con favorita* se toma al principio al azar un color favorito y cada vez que este es triunfo se pagan dobles todas las puestas.

Llámase *enfilada* ó *partida seguida* el convenio de añadir á la partida siguiente los puntos sobrantes de la que se ha terminado.

Explicaremos, para concluir, algunos términos usados en este juego.

Jugada falsa.—Es un medio de que se vale en beneficio propio el jugador algo hábil y que consiste en que cuando os juegan una carta de cuyo palo teneis la mejor y una inferior á esta, os determinais á jugarla, corriendo el riesgo de que el contrario os la mate con una mayor; pues que si esto no sucede ó bien no la tiene, las probabilidades en favor vuestro están en razon de dos por una.

Forzar. — Es cuando se obliga al compañero ó al contrario á matar en un palo del que no tiene.

Ultimo en triunfo. — Es el medio de conservar dos ó mas triunfos, cuando ya no queda ninguno en el juego.

Cartas falsas. — Son las cartas de ningun valor y por consiguiente á próposito para los descartes.

Puntos. — Diez de estos componen la partida ordinaria: se marcan tantos puntos como honores se tienen ó bazas se hacen.

Cuarta. — Es por lo regular una runfla de cuatro naipes seguidos del mismo palo; asi una cuarta mayor es una runfla de as, rey, caballo y sota del mismo palo.

Quinta. — Es una runfla de cinco cartas segui-

das del mismo palo, como, por ejemplo as, rey, caballo, sota y diez, que es la quinta mayor.

Jugar al revés.—Es cuando se hace de un modo opuesto á aquel que ordinariamente se sigue; por ejemplo, si estais fuerte en triunfos y jugais como si estuvierais falto de ellos, jugais al revés.

Defender el juego. — Es cuando de un palo se tiene, por ejemplo, la primera y la tercera de las mejores cartas, siendo el último á jugar. Si teneis el as y el caballo de un palo y el contrario saliese por él, ganariais estas dos bazas, asi como tambien todas las demas, aunque sean estas cartas inferiores.

Tercia. — Es una runfla de tres cartas seguidas del mismo palo. Tercia mayor es la runfla de as, rey y caballo.

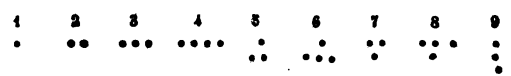
Llamar ó cantar. — Cuando en el *Whist* á diez puntos uno de los partidos tiene ocho y cualquiera de los dos gananciosos reune dos honores en la mano, tiene derecho á hacerlo conocer, diciendo: *Llamo ó canto.* Si su compañero puede enseñar otro honor, gana la partida sin jugar el golpe. *Llamar* se denomina tambien al derecho que tienen dos compañeros á hacer jugar á los contrarios una carta que han enseñado.

Doble. — Es ganar la partida antes que los contrarios hayan marcado cinco puntos en el *Whist* á diez, tres en el á cinco, y seis en el *Whist* con tricks dobles.

Honores. — Son el as, el rey, el caballo y la sota de triunfo.

Love. — Palabra inglesa que significa en este juego *nada*, *cero*.

Marca.—El número de puntos marcados. Pueden hacerse con las cuatro fichas que tienen cada jugador las siguientes combinaciones, á fin de señalar los nueve puntos:



EL REVESINO

Llámase así este juego, porque al *revés* de lo que en los demás sucede, gana la partida el que hace menos bazas.

El *Revesino* se juega entre cuatro personas: el as mata al rey, este al caballo y así sucesivamente. No se renuncia nunca sino en un solo caso, de que despues hablaremos.

El que distribuye las cartas, por haberle correspondido en suerte, da once á cada jugador y se queda con doce. Las tres que resultan de fondo sirven para que los primeros se descarten de un naipe y tomen otro, si quieren, pues no es obligatorio; el que da no puede volver á tomar, de modo que quedan cuatro cartas en el descarte, que sirven para completar la *partida*. El platillo donde se depositan los *pagos* circula constante-

mente con el que da, y debe hallarse siempre á su derecha.

Por cada as se cuentan cuatro puntos, tres por el rey, dos por el caballo y uno por la sota, en todo cuarenta; las cartas blancas no tienen valor alguno.

Ya hemos dicho que la partida se completa con los cuatro naipes de que los jugadores se descartaron al principio. Los puntos se cuentan como en las bazas, excepto el as de copas, que vale cinco, y la sota de oros ó quínola que se cuenta por tres. A los puntos que hay en el descarte que constituye la baceta, se añaden cuatro, porque podria acontecer que los cuatro naipes de aquella fuesen blancos, en cuyo caso ninguna ventaja reportaria de ellos el que ganase.

El que hace menos puntos ó ninguna baza, gana. Cuando acontece que dos jugadores tienen el mismo número de puntos, es preferido el que ha hecho menos bazas, y si estas fuesen tambien las mismas, el que está mas inmediato al que da. Escusado parece advertir que el que no ha hecho ninguna baza gana al que tiene una ó mas blancas.

Un jugador puede hacer todas las bazas, y esta

es la jugada maestra, el *Revesino* por excelencia mas es muy arriesgado el intentarla.

Cuando se han hecho las nueve primeras bazas, se emprende el *Revesino*, que se llama *perdido en favor del fondo*, si no se ganan las dos restantes. Constituyen el fondo los diferentes pagos pequeños que se han hecho durante el juego, y son de tres clases : el primero por la primera baza, el último por la última, y otro por la jugada de *Revesino* y por la napolitana.

No corta el *Revesino* sino aquel que gana una de las dos últimas bazas al jugador que *entró* en él ó lo intentó.

El que gana el *Revesino* puede retirar el fondo y doblarle, si le pierde.

Al comenzar el juego, cada jugador deposita en el platillo diez tantos ó dos fichas, y el que da pone tres; esta puesta forma el fondo y se renueva cuantas veces queda el platillo vacío, ó con menos de nueve tantos; se aumenta continuamente con el tanto que el que dá deja cada vez. El fondo solo está destinado á la sota de oros ó quínola, que es la carta mas importante del juego y se retira siempre y cuando en un fallo se juega la quínola, á lo cual se llama *dar la quínola*.

Cuando el contrario, jugando otro oro, obliga á dar la quínola, es preciso doblar el fondo y pagarle, á excepcion del caso en que el jugador que hubiese jugado la quínola ganare el *Revesino*, y aun asi es necesario que haya sido antes de las dos últimas jugadas, ó bien en una de las nueve primeras, siendo el mayor golpe que puede hacerse, puesto que se cobran los tantos del *Revesino* y lo que hay en el fondo; pero, si creyendo poder hacer el *Revesino*, se juega la quínola en una de las primeras nueve jugadas y se lo cortan, paga el *Revesino* cortado, y á mas el fondo.

Si corriendo el *Revesino* se juega la quínola á la décima ó undécima jugada, no se cobra el fondo, pero se hace pagar el *Revesino* ganado. Por la misma razon en un *Revesino* cortado en que se juega la quínola á la décima ó undécima jugada, no se gana el fondo sino el *Revesino* cortado.

En los demas casos en que uno de los jugadores hayan ganado ó le hayan cortado el *Revesino*, otro vende su quínola, ó se la arrancan, este ni hace el fondo, ni lo gana; es decir, que desde el momento que hay *Revesino* se pierde el derecho al fondo y la quínola queda de simple sota de oros (menos en los casos citados).

Digamos ahora de qué modo se hacen los pagos.

El que da un as en un fallo, gana un tanto que paga el que gana la baza; si fuese el as de oros, pagará dos, sin dar lugar á que se pidan, lo mismo que cuando en un fallo se da la quínola, que se gana una ficha ó cinco tantos.

El jugador á quien le sacan un as, paga un tanto al que se lo ha sacado, y dos si fuese el de copas.

Si alguno saca la quínola, cobra un tanto de cada jugador y dos aquel á quien se la haya sacado.

Cuando se juegan uno ó muchos ases, lo mismo que cuando se juega la quínola, se pagan como si hubiesen sido sacados, y los cobra el que gana la partida, siendo obligacion de este recordarlo y exigir los tantos.

Todos estos pagos son dobles en una partida de á dos, y en la primera y última baza; de modo que si por casualidad se sacase la quínola en partida de á dos á la primera ó última jugada, se cobrarian ocho fichas ó cuarenta tantos del contrario, y dos fichas de cada uno de los otros jugadores, y si se sacara indirectamente, este pagaria cuatro

fichas, el contrario otras cuatro, y el otro jugador dos.

Al declararse *Revesino*, cesan toda clase de pagos, ya se haga aquel, ó se corte. Entonces se devuelve todo lo que se ha pagado en la partida, á fin de que nadie pague mas ni menos que el revesino, que es diez y seis tantos cada jugador.

El que corta el revesino á tiempo, cobra solo sesenta y cuatro fichas del que lo emprendió.

El golpe llamado *Napolitano*, tres ases y la quínola, cuatro ases y la quínola, ó simplemente cuatro ases en una mano, es por lo comun muy complicado y difícil de jugarse, puesto que destruye casi todo lo que llevamos dicho.

El jugador que tiene la napolitana, falla en todo palo durante las nueve primeras jugadas. De este modo coloca la quínola como quiere y gana el fondo; distribuye sus ases á voluntad entre unos y otros, y gana siempre la partida, esté bien ó mal sentado. Puede decirse que solo por él se juega, pues si sabe jugar regularmente, para él son todas las ventajas. Sin embargo, como no tiene derecho á fallar sino en las nueve primeras jugadas, debe servir del palo que se juegue en las dos últimas, si tiene, evitando el guardar una carta

alta por lo que se vea en la necesidad de ganar una de las dos últimas bazas, en cuyo caso su suerte cambiaria completamente, como que tendria que hacer él solo el gasto de la partida, es decir: 1.° perder esta aun cuando la baza ganada fuese blanca, y pagarla segun el orden establecido; 2.° doblar el fondo, si habiendo vendido la quínola ó guardádola en la confianza de venderla en la última, entra imprudentemente en la décima jugada y se la fuerzan en la última; solo puede librarse de este fracaso si corriendo la napolitana de ases cualquiera de los demas jugadores hubiese vendido la quínola, ó se la hubiesen sacado; y 3.° pagar el doble los ases ó quínolas que hubiese vendido en el curso de la jugada y que le han pagado ya, y tambien el as ó quínola que los otros jugadores se hubieren endosado recíprocamente.

Queda al arbitrio de la napolitana el valerse ó no de su privilegio, y de jugar segun el método ordinario; mas no puede verificarlo desde el momento que ha fallado una vez en virtud de su derecho. No se considera que le haya perdido por servir del color que se le pide, ni aun por matar; para ello es preciso que gane la baza.

Si la napolitana saca la quínola, reporta por

esto el *alivio*, sea cual fuere la época del juego en que lo verifique; mas esto solo acontece en tres casos: 1.° si hallándose de mano, juega oros y la quínola se encuentra sola en una mano; 2.° si habiendo ganado por inadvertencia una baza en el discurso del juego, juega oros y la saca; y 3.° si á pesar suyo le hicieren entrar en la décima carta, y quedándole un oro por jugar forzase por esta casualidad á la última.

Cuando alguno gana *Revesino*, la napolitana paga por toda la compañía.

Si algun jugador intenta *Revesino* y otro se lo corta á tiempo, la napolitana paga por entero al que lo cortó, esto es, sesenta y cuatro tantos.

La napolitana puede cortar un *Revesino* á tiempo, y en este caso se paga como queda dicho arriba; puede tambien hacer *Revesino*, y entonces su juego se reduce al ordinario.

Si la napolitana ha vendido su quínola, haga *Revesino*, ó se la hayan cortado, no ganará el fondo, segun la regla general de que en el *Revesino* no hay fondo sino para aquel que emprende el que corre *Revesino*.

Si con un as, rey ó caballo se saca la quínola al de la napolitana, dobla el fondo, y paga (así

como los otros jugadores); lo que se debe al que la saca, exceptuándose siempre si hay *Revesino*.

Si la napolitana no entra, disfrutará de los demas derechos, como ya dejamos manifestado.

Las reglas del juego son las siguientes:

1.ª Sólo pueden darse á cada jugador once cartas en tres veces, dos vueltas de á cuatro y una de tres; cualquiera otro método de distribucion está prohibido.

2.ª El que diese mal, pierde un tanto; puede, sin embargo, volver á dar, depositando aquel en el fondo.

3.ª El que habiendo dado mal no se aperciba de ello, ó no lo advierta hasta despues de haberse verificado el descarte, pagará en castigo cuatro tantos al fondo, y la distribucion será nula, perdiendo á mas esta vez el tanto que depositó, sin poderlo rescatar.

4.ª De las tres cartas de la bazeta, la primera es

para el primer jugador de mano, la segunda para el segundo y la tercera para el tercero.

5.ª Antes de descartarse de la carta de la bazeta que le corresponde, aunque lo verifique, ninguno puede ganar la partida, ni vender su quínola, si por casualidad la tuviese, ni correr *Revesino;* y si lo corta, no se le paga nada. Puede sí sacar la quínola; pero no se le pagará el alivio; sin embargo, el jugador á quien hubiese sacado la quínola, doblará el fondo.

6.ª Lo mismo sucede al que toma su carta de la bazeta y no se descarta; no tiene derecho á nada.

7.ª Cualquiera que juegue su naipe antes de llegarle el turno, depositará un tanto en el fondo.

8.ª Si alguno se descartase de dos cartas en vez de una, tampoco tendrá derecho á ningun pago; pero si corta un *Revesino* le será satisfecho; y lo mismo si saca la quínola.

9.ª Todas las cartas del descarte que componen la bazeta completan la partida, tanto si hay una de mas, como de menos.

10.ª La baza es de aquel que la gana; con todo, cualquier jugador tiene derecho á mirarla y arreglar por ella su juego, antes de volver á echar carta.

11.ª El que falle, no siendo napolitana, pagará al fondo dos tantos de castigo, y no tendrá derecho á ningun pago durante la jugada.

LA IMPERIAL

Se juega entre dos personas con treinta y dos naipes, á saber; rey, caballo, sota, as, nueve, ocho, siete y seis, ó bien entre tres con treinta y seis, aumentando los cincos. Los naipes tienen el valor ordinario. Cinco imperiales forman por lo regular la partida.

El que baraja (en lo cual lleva ventaja) da á su contrario y toma para sí, tres á tres, ó cuatro á cuatro, doce naipes, volviendo en seguida la carta de debajo de la bazeta para marcar el triunfo.

Hay un juego de *Imperial* en que ciertas cartas, el rey, el caballo, la sota, el as y el seis, en el juego de treinta y dos naipes, y el cinco en vez del seis, en el de treinta y seis, se llaman *honores* cuando pertenecen al palo que triunfa, y valen cada una cuatro puntos.

Cuando se juega entre tres, como cada uno tiene doce cartas, no queda baceta; para indicar el triunfo, el que da vuelve el último naipe de los que le corresponden.

Distribuidas las cartas, el que es mano reune el palo de que tiene mas cartas, para hacer su punto, que declara, y por el que cuenta cuatro, si su adversario no se opone, comprometiéndose á mas; porque si fuese igual el primero es preferido. Antes de declarar su punto, examina si tiene *Imperial*, en cuyo caso debe manifestarlo oportunamente, pues de lo contrario no vale nada.

Hay varias clases de *Imperial*, cada una de las cuales vale veinte y cuatro puntos: la primera es de cuatro reyes, cuatro caballos, cuatro sotas, cuatro ases, ó bien cuatro seises cuando el juego es de treinta y dos cartas, y cuatro cincos cuando es de treinta y seis; componen la segunda el rey, el caballo, la sota y el as de un mismo palo; la *Imperial vuelta* es cuando volviendo un rey, un caballo, una sota, un seis ó un cinco, tiene el que distribuye en su juego los tres restantes de la clase á que pertenece la vuelta, como tambien cuando volviendo un rey, un caballo, una sota ó un as, se tienen las tres cartas restantes del mismo palo á

que pertenece el rey, el caballo, la sota ó el as vuelto. Por último, hay la *Imperial forzada*, que es cuando teniendo el rey, el caballo, ú otros triunfos, se ganan los demás que forman la *Imperial*; esta no puede verificarse sino del palo que es triunfo, por lo cual se presenta rara vez.

El que tiene en su juego el rey, el caballo, la sota y el as del palo vuelto, cuenta dos *Imperiales*, que deben tenderse y manifestarse sobre la mesa: se declara el punto como queda dicho, y el que es mano juega la carta que considera mas á propósito de entre las de su juego, á la que el contrario debe contestar con otra del mismo color, si tiene, matando si puede, y de no, fallando. De este modo se juegan sucesivamente todas las cartas, hasta que agotadas, cuenta cada jugador las bazas que tiene; el que ha hecho mas que el otro, cuenta cuatro puntos por cada baza de mas, de las seis que le corresponden.

En el juego entre tres, el que es mano está obligado á empezar por un triunfo, y el que á la conclusion tiene mas de cuatro bazas, cuenta cuatro puntos por cada una de las que escedan de aquel número.

Despues de haber estipulado la cantidad que se

juega y á cuantas *Imperiales*, se coloca al estremo de la mesa una cajita con fichas y tantos que sirven para marcar el juego: la *Imperial* se marca con una ficha y los puntos con un tanto por cada carta, y cuando se tienen seis tantos marcados, se sustituyen con una ficha que equivale á una *Imperial*; cada una de estas vale veinte y cuatro puntos.

El que, despues de haber barajado, vuelve un *honor*, ó sea un rey, un caballo, una sota, un as, un seis (cuando el juego es de treinta y dos cartas), ó un cinco (siendo de treinta seis), marca por él un tanto, que vale cuatro puntos.

El que mata con el cinco de triunfo, ó con el seis cuando no hay cinco, ó bien con el as, la sota, el caballo, el rey, ó jugándolas de otro modo gana la baza, marca tantos, que valen cuatro puntos, como honores haya ganado.

El que juega uno de sus honores, le pierde si su contrario juega un honor mayor: este ganará la baza y marcará un tanto por cada honor.

El que habiendo jugado el seis de triunfo, cuando no hay cinco, ó este cuando le hay, pierde la baza, por ganarla el otro con un triunfo que no es honor, pierde tambien este honor, que marca el que gana la baza.

El que despues de jugar sus cartas se encuentra con mas de las doce que le corresponde tener, gana cuatro puntos por cada baza que tenga mas que el contrario. Asimismo, el que tiene mas puntos marca en su favor cuatro por el punto, y siendo este igual, el mano cuenta cuatro por su primacía.

Débese contar primero la vuelta, luego las *Imperiales* que se tienen en mano ó de vuelta, despues el punto, y últimamente los honores que se ganan en las bazas y lo que representan las cartas. Cuando los puntos no llegan á veinte y cuatro, pueden quedar anulados si el adversario tiene una *Imperial* en mano ó de vuelta.

El que pudiendo matar una carta jugada no lo hace, pierde una *Imperial*.

La *Imperial* de triunfo en mano vale dos.

LOS CIENTOS

Este juego, llamado tambien de los *piques*, segun unos por la segunda suerte que ofrece, y segun otros porque es muy *picante*, se juega por lo comun entre dos solas personas y con treinta y dos cartas. El as en la superior, vale once y gana al rey con tal que ambos sean del mismo palo; las demás valen los puntos que muestran, y las figuras diez.

Se empieza fijando el precio del juego, y el número de puntos á que se ha de jugar, que suele ser el de ciento. Para llevar la cuenta se usan, ó bien fichas y tantos que completen aquel número, y que pueden tener un valor convencional cualquiera, ó bien una carta cortada en sus cuatro cantos : en el un lado se hacen cuatro cortaduras ó piques para las unidades y en la extremidad otra que

marca cinco; en el lado opuesto se practican igualmente otras cuatro cortaduras para las decenas y una mas para el medio juego, ó cincuenta tantos.

El jugador á quien por suerte corresponde dar las cartas, las distribuye dos á dos, ó tres á tres (nunca una á una), hasta que queden solo ocho que constituyen el monte que se coloca sobre la mesa, sin voltear ninguna, porque en este juego no hay triunfos, ganándose las bazas con las mejores cartas del palo de que se juegue. Las ocho cartas del monte servirán para los descartes.

Teniendo ya cada uno sus doce cartas, las arregla por palos. Las cartas blancas, que valen catorce puntos, no se pueden contar hasta despues que el compañero ha hecho su descarte; entonces se estienden sobre la mesa contándolas una por una, antes que el mismo punto, y sirven para hacer *pique* y el *repique* de que vamos á tratar.

Que tenga ó que no tenga el mano cartas blancas, trata de tomar su descarte, es decir, que desde una hasta cinco elige aquellas que le parecen menos necesarias, las suprime y las reemplaza con otras tantas que toma del monte. Como es dueño de descartarse enteramente ó de no hacerlo, puede mirar las que deja y las que podria tomar, excepto

las tres últimas, que pertenece de derecho al dador; pero tiene precision de descartarse de una por lo menos, y puede registrar su descarte mientras dura la jugada. En seguida hace el dador igual operacion, y lo mismo que el primero tiene la facultad de registrar las cartas que deja, con tal que anuncie el palo por donde ha de jugar. Una vez anunciado este, tiene que jugarlo á la fuerza, porque si se empeñara en cambiarlo, su adversario tendria derecho para hacerle empezar por el que mas conviniera.

El descarte tiene por objeto ganar las cartas y el punto, lo cual obliga á no desprenderse sino de cartas del palo menos cargado y flojo: con esto está dicho que cuando de primera mano se tiene un juego regular, es una imprudencia el exponerse por codicia á empeorarlo. Déjese en tales ocasiones una sola carta. Procúrase tambien con el descarte la reunion de los *catorces*, que son cuatro ases, cuatro reyes, cuatro caballos, cuatro sotas y cuatro dieces. El primero gana á todos los demás, y gracias á él se puede contar tambien el último, aun cuando el adversario tenga uno de reyes, caballos ó sotas, porque el catorce mas fuerte anula los otros. Como á falta de catorces se cuentan tam-

bien tres ases, tres reyes, tres sotas y tres dieces, es tambien del caso procurárselos. Es de advertir que los tres ases valen mas que los tres reyes, y que el catorce menor impide que se cuenten los tres ases y todos los demás treses; pero á la sombra de uno ó mas catorces, el que los tiene cuenta tambien los treses, incluso el de dieces, aun cuando el adversario tenga un tres de mas valor. Las mismas reglas se observan con respecto á los *diez* y *ochos*, *diez* y *sietes*, *diez* y *seis*, *quintas*, *curtas* y *terceras*, que el jugador debe procurarse por medio del descarte.

El *punto* se forma reuniendo las cartas de un palo cualquiera, sumando su valor respectivo, y anunciando el total. Inútil es decir que como el as vale once y cada figura diez, estas cartas han de formar la base de aquella operacion. Hecho el punto, el mano lo anuncia y añade: *Vale?* Si el adversario tiene un punto menos, dice: *Vale*, si es mayor contesta: *No vale*, y si es igual, lo espresa asi. El que obtiene punto mayor cuenta ó gana tantos puntos como cartas tiene, y cuando los puntos son iguales, ó los jugadores tienen terceras, cuartas, quintas, etc., nadie cuenta, á menos que por una tercera, cuarta ó quinta superior se

abonen las que fuesen iguales á las de su adversario.

Hay en los cientos tres clases de azares ó suertes, que se llaman *pique, repique* y *capote*.

Llámase *repique* cuando sin que el adversario pueda contar, ó á la menos sin *pasar*, cuenta en su juego hasta treinta puntos, en cuyo caso, en vez de decir treinta se anuncian noventa, y aun mas, segun son los puntos que haya que contar sobre los treinta.

El *pique* se verifica cuando habiendo cierto número de puntos, sin que el adversario haya contado nada, se va jugando hasta treinta: en este caso se anuncian sesenta: y se sigue contando los puntos que se hacen de mas.

El jugador que hace todas las bazas, da *copote* al otro. Esta suerte vale cuarenta puntos, mientras la ganancia solo de las cartas no vale mas que diez. Pueden darse en una sola jugada *pique, repique* y *capote*, cosa que sucede raras veces, como vamos á demostrarlo. Suponiendo que un jugador tenga las cuatro terceras mayores, y que sea bueno su punto, si le toca jugar el primero entrará por cuatro de punto (la tercera mayor buena para el punto vale cuatro), que con doce de ter-

ceras hacen diez y seis; diez y seis y catorce de as suman treinta (noventa por el *repique*) y con veinte y ocho de los dos catorces de rey y de caballo, son ciento diez y ocho; jugando sus cartas llegará hasta sesenta y uno, que unidos á los cuarenta por el *capote* compondrán doscientos uno puntos de una jugada.

Para hacer *pique*, esto es, para contar sesenta en vez de treinta, es preciso ser mano, porque no siéndolo, si el contrario juega una carta que marca, contará uno, y cuando lleveis en vuestro juego veinte y nueve, al ganar la carta jugada, no contareis mas que treinta, á no ser que el otro eche unacarta que no haga punto; en cuyo caso, despues de haber recogido la mano, podeis continuar el juego y contar sesenta. Esta es la ocasion de contar las cartas blancas de que ya hemos hablado, siguiendo luego el punto, las terceras, las cuartas, las quintas, etc., despues los puntos que se hacen en las jugadas, y últimamente los diez de las cartas, ó los cuarenta del *capote*. Mas adelante volveremos á tratar de este asunto; espliquemos ahora las *runflas* que se llaman tercera, cuarta, etc.

Hay seis clases de *terceras* : la primera, llamada la *mayor*, se compone de as, rey y caballo; la

segunda, llamada de *rey*, consta de rey, caballo y sota; la tercera, denominada de *caballo*, se forma de caballo, sota y diez; la cuarta, designada con el nombre de *sota*, de sota, diez y nueve; la quinta, llamada de *diez*, de diez, nueve y ocho; finalmente, la sesta, dicha *tercera menor*, de nueve, ocho y siete. No es necesario advertir que todas estas cartas han de ser de un mismo palo, lo mismo que en las demás *runflas*.

Las *cuartas*, que guardan el propio órden que las terceras, son cinco: la primera, llamada *cuarta mayor*, consta de as, rey, caballo y sota; la segunda, de rey, caballo, sota y diez; la tercera, de caballo, sota, diez y nueve; la cuarta, de sota, diez, nueve y ocho; y la *cuarta menor*, de diez, nueve, ocho y siete.

Asi como las cuartas tienen una clase menos que las terceras, las *quintas* tienen una menos que las cuartas, regla aplicable tambien á las runflas restantes. Hay, pues, cuatro *quintas:* la *mayor*, compuesta de as, rey, caballo, sota y diez; la del rey, en que el nueve ocupa el último lugar; la del caballo, que concluye en el ocho; y la *menor*, de sota, diez, nueve, ocho y siete.

Las *sextas* son tres: la *mayor*, de as, rey,

caballo, sota, diez y nueve; la del rey, que termina en el ocho; y la del caballo, que remata en el siete.

Séptimas no hay mas que dos: la mayor, que consta de la siete primeras cartas, y la del rey, que se compone del mismo y las seis que le siguen.

Fórman la *octava* todas las cartas de un palo, y es la runfla mas rasa.

El valor de cada una de ellas, es el siguiente: una tercera buena, vale al jugador que la logra tres puntos; una cuarta, cuatro; una quinta, quince; una sesta, diez y seis; una séptima, diez y siete; y la octava, diez y ocho. De este modo un jugador que tenga una quinta mayor con un buen punto, ganará quince por ella y cinco por el punto; y asi sucesivamente.

El poseedor de una runfla mayor cualquiera, anula las inferiores de la misma clase; pero la menor cuarta, por ejemplo, anula la tercera mas alta, la menor quinta destruye la mayor cuarta, la sesta menor inutiliza la quinta mayor, y la octava invalida todas las demás. Tambien se debe observar que á la sombra de una tercera, cuarta, quinta, etc., buena, se hacen válidas las otras inferiores,

aun cuando el adversario tenga algunas mas altas, como no lo sean mas que la principal, y por ello se acumulan los puntos que representan, anulándose el juego del contrario por la runflada superior. Si hubiese igualdad entre las runflas superiores de los contendientes, el que tuviese otras no las contará, porque la mas noble es la mas igual.

Hechas estas aclaraciones necesarias para la mejor inteligencia de nuestro relato, seguiremos esplicando el modo de jugar.

Despues de haber contado el punto, cada jugador examina si tiene runflas de cualquiera clase que sean, á fin de contarlas si el contrario no presenta otras superiores. El punto y todas sus runflas deben manifestarse sobre la mesa, para que pueda apreciarse su valor, porque si por descuido no lo hiciese el jugador á quien se hubiera contestado *vale*, al anunciar su punto ó sus runfladas, perderia el derecho de reclamarlas, dando al contrario el de contar los suyos, aunque fuesen inferiores. En el caso en que ambos faltaren á esta prescripcion, ni uno ni otro contará.

Examinadas y contadas ya las runflas, conviene ver si hay algun catorce; ya hemos dicho que

este vale catorce puntos, que el superior anula el inferior, y que permite contar tres ases, tres reyes, etc.

Conocido ya el juego y lo bueno de él, por las contestaciones que ha dado el contrario, el mano empieza á contar. Supongámosle un juego abastecido, para que sirva de ejemplo: toma las cartas blancas, y dice: *Diez* de cartas blancas (y muestra el punto en seguida que queremos sea el de cincuenta) y cinco de punto, son *quince* (sigue la cuarta buena y añade), cuatro puntos á quince que hacen diez y nueve, con los quince precedentes, suman *treinta* y *cuatro,* que con catorce que vale un catorce, hacen *cuarenta* y *ocho :* y con la carta que continua jugando, si es as, rey, caballo, sota ó diez, *cuarenta* y *nueve.* Habiendo contado y jugado su carta el primer jugador, el segundo hace lo mismo, y concluida esta operacion recoge la carta jugada, si puede, poniendo otra mayor, y no teniéndola, otra menor del mismo palo; retirada la baza, juega del palo que mas le convenga. Es necesario pronunciar siempre el palo de que se juegue, añadiendo al mismo tiempo á la cuenta de los tantos que se tienen, los que se vayan haciendo.

Cuando suceda que el punto y las diversas runflas no sean buenas, porque las del contrario sean mejores, el primero empezará contando uno al echar la carta.

El que gana la baza vuelve á salir, hasta que apuradas las doce cartas, el que se lleva la última cuenta dos puntos. Cada cual cuenta entonces sus bazas, y el que mas tiene es el que gana; si el número de bazas es igual, nadie cuenta.

La partida concluye cuando uno de los jugadores alcanza el número de puntos estipulado al empezar.

Si por error se desecha una carta que forma catorce, y las tres restantes son buenas, se dice al adversario si lo solicita á tiempo. Cuando no hay mas que un solo catorce que debe valer, es inutil decir mas que: — *catorce:* pero si pudiera tener muchos, es de obligacion el nombrarlos.

Tales son las reglas del juego de los *Cientos:* el uso y la sagacidad proporcionan el conocimiento suficiente para llegar á entender el juego del contrario por sus descartes y por las cartas que manifiesta, y para arriesgarse en otras combinaciones mas complicadas que el pique ordinario, de las cuales vamos á dar una idea.

El *pique á escribir* se juega de dos modos: *al desdichado* y á *turnar*. En el primer caso se ponen dos á jugar; el marcado se queda á continuar el juego y el que marca es relevado por aquel de los jugadores que aguarda á que le cedan el puesto despues de acabada la mano. El *desdichado* es el jugador reemplazado. Despréndese de lo que llevamos dicho que el *pique á escribir* admite tres, cuatro y hasta siete personas. El *á turnar* se juega en rueda, es decir, empezando y corriendo siempre por un mismo lado, de modo que yo empezaré la partida con el jugador que está á mi derecha, este seguirá con el que lo está á la suya, y así sucesivamente. Este método es el preferido, por ser el mas igual.

Algunos términos del *pique á escribir* difieren de los del pique sencillo; por lo mismo, antes de comenzar el juego se estipula el número de *reyes* ó *vueltas* que se han de dar; un *rey* consta de dos vueltas, y una *vuelta* de dos manos. La vuelta concluye cuando cada jugador ha dado una vez.

A cada media vuelta el jugador cuenta los puntos que ha hecho mas que su adversario: contándolos con tantos y suponiendo, por ejemplo, que uno ha hecho en la primera jugada veinte puntos

y su contrario diez, aquel apunta los diez de diferencia hasta que se juegue la segunda mano. Si en ella no hiciese mas que otros diez, y el adversario cuarenta, este tendrá veinte puntos mas de la segunda mano, porque de los cuarenta hay que rebajar veinte, diez de cada media vuelta; por lo tanto, los veinte puntos se escribirán al perdidoso. La tabla que ponemos á continuacion indica el método que conviene seguir para marcar los que pierden: los puntos que no llegan á cinco, se desprecian, y los que pasan de este número se cuenta por diez, es decir, que quince puntos equivalen á veinte y cuatro, pero no se apuntan sino veinte.

TABLA DE DOCE REYES Ó VEINTE Y CUATRO VUELTAS.

JUAN.	PEDRO.	ANTONIO.
30	30	60
40	40	100
100	30	40
30	50	90
70	50	70
90	60	100
50	30	30
60	80	20
470	370	510

Cada columna representa un jugador, y los puntos que ha perdido en los doce reyes jugados. Los totales son 470 — 370 — 510, que á una suma hacen 1,350 puntas, que divididos entre tres personas resultan á 450. Hecha esta distribucion, Pedro que solo tenia 370 puntos gana únicamente 80, que es el número que le falta para completar su tercio de los 1350, Juan, marcado con 470, pierde 20, porque en este número escede á su tercera parte, y por la propia causa Antonio pierde 60 puntos. Cuando resulta alguna decena supernumeraria sobrante, se aplica al menos favorecido por la fortuna.

Generalmente se paga una consolacion ó beneficio, que es de 20 por marca, ó mayor si así se ha convenido, de modo que el jugador marcado con 30 de pérdida por el juego, tiene 50; beneficio que es para el ganancioso.

Para evitarse la molestia de escribir, suelen algunos emplear otro método mas sencillo. Cada jugador toma seiscientas marcas ó señales en cinco fichas y diez tantos; la ficha representa diez tantos; y el tanto diez marcas. Los puntos marcados se van echando en un canastillo, y al fin de la partida se distribuyen por partes iguales. La consolacion ó

beneficio se paga por el marcado, como llevamos dicho, depositando en el canastillo treinta en lugar de diez, cincuenta en vez de treinta, y así sucesivamente. Además debe pagar otro beneficio de dos tantos para el que lo ha marcado, y uno para los otros jugadores, cuyo beneficio recibe cuando marca, ó cuando los otros juegan entre sí.

En los casos en que las suertes son iguales, ó no hay entre ellas mas diferencias que cuatro puntos, se hace *tablas* la suerte; el que es apuntado despues de estas *tablas* paga 20 marcas mas, á la segunda 40, etc., á no ser que se hubiese convenido en que para evitar la repeticion de *tablas* se pagare un punto entonces para que se verifique la suerte de *tablas*, es preciso que las dos jugadas sean exactamente iguales.

Si al hacer la distribucion del fondo de fichas y tantos que contiene el canastillo resultan algunos impares y sobrantes, se aplican al que ha perdido mas.

El pique entre tres ó *normando* se juega distribuyendo diez cartas á cada jugador, dos á dos y tres á tres (nunca cuatro á cuatro); las dos que sobran sirven para que el dador haga algun descarte, si lo cree oportuno. Cuando el mano, al contar su

juego, llega á veinte sin haber echado carta alguna, apunta 90, y la partida aparece casi ganada: si no llega á aquel número hasta despues de haber jugado una ó mas cartas, solo apunta 60. El capote es muy frecuente; los 40 puntos que vale se dividen como de costumbre entre los otros jugadores, y cado uno cuenta 20 puntos. Mas cuando los dos son capote, el tercero que logra hacer todas las bazas, marca 40 para él solo. El que primero completa el número de 100, 200 ó cualquiera que sea el convenido de antemano, se retira, continuando la lucha los otros dos hasta que sucumbe el uno y paga á ambos afortunados adversarios.

El *pique ladron* se juega entre cuatro personas, dos contra dos, del mismo modo que el pique sencillo, solo que como se reparten las treinta y dos cartas, no hay monte ni descarte.

EL SACANETE

Juégase con dos ó tres barajas reunidas, á veces hasta seis, entre un *banquero* y un número de *puntos* ilimitado.

El que la suerte designa en primer lugar para banquero, toma los naipes, baraja, hace cortar al de su izquierda y anuncia la cantidad que quiere jugar. El primer jugador de la derecha del banquero tiene entonces la palabra y puede jugar por sí solo la suma indicada por el banquero, ó una parte de ella; por último, tiene derecho á *pasar*.

Si el primer jugador acepta por completo la proposicion del banquero, el juego está hecho. Si solo quiere arriesgar una parte de aquella suma, el segundo puede *envidar*, ofreciéndose á jugarla toda. Mientras no haya quien haga esto, cada jugador habla á su vez y es dueño de *envidar* á los que le preceden.

Concluidos los *reenvites*, sea que dicha cantidad la juegue un solo punto, sea que lo hagan entre muchos, el banquero vuelve una carta, que es la suya, y coloca á la izquierda en seguida otra, que es la de los puntos y coloca á la derecha, y en seguida otra y otras que pone entre las dos primeras, hasta que vuelve una igual á la suya, ó á la de los puntos. En el primer caso, gana; en el segundo pierde, y la banca pasa á su vecino de la derecha.

Cuando despues de haber sacado su carta, el banquero vuelve una igual para los puntos, gana, á lo que se da el nomble de *doble*; y puede retirar del juego la ganancia.

Despues del primer golpe, si lo ganó el banquero, este tiene que dejar para el segundo el fondo primitivo y la ganancia, de modo que para el segundo golpe el juego está duplicado, para el tercero triplicado, etc., hasta que el banquero pierde, ó pasa voluntariamente la banca á su vecino.

Cuando el banquero pierde, la banca pasa de derecho á su vecino de la derecha, segun ya hemos dicho, sin que los demás jugadores puedan oponerse; pero si el banquero la deja voluntariamente, todos son árbitros de comprarla, poniendo en el juego la misma cantidad que retira aquel, fondo y

ganancias. Supongamos que el fondo fué de 100 rs. y que en dos golpes reunió 400; el que compra la banca pone esta suma y toma la baraja. Si pierde, la banca pasa al que correspondia antes de ser comprada, y así sucesivamente cuantas veces quieran los jugadores. Para la compra es preferido siempre el que está mas próximo al último banquero, empezando por la derecha.

Cuando la banca ha sido comprada tres veces, no puede serlo la cuarta y vuelve á manos del que correspondia antes que la compráran por primera vez.

El *Sacanete* antiguo, aquel que á mediados del siglo anterior hacia las delicias de los aficionados á las destructoras emociones del juego, era mucho mas complicado; pero hoy como entonces se presta admirablemente á las habilidades de los prestidigitadores, *griegos* por otro nombre.

EL BOSTON

Este juego es una variedad del *Whist* inventado por los anglo-americanos durante la guerra de la independencia; conserva con su padre un marcado aire de familia.

El *Boston* se juega entre cuatro personas con una baraja de cincuenta y dos naipes, cuyos valores varian desde el as hasta el dos; pero la sota de copas, *boston*, supera á las demás en calidad, de modo que siempre hay catorce triunfos, los trece del palo favorecido y el *boston*, que domina á los demás. Cuando el palo de copas es el que triunfa, la sota de copas es un triunfo como otro cualquiera y entra á ser *boston* la sota de oros.

Cada jugador tiene un fondo de ciento veinte fichas; en medio de la mesa se coloca un platillo destinado á recibir las puestas.

La partida se compone de diez vueltas, ocho sencillas y dos dobles.

Despues de jugadas las diez vueltas se necesita el consentimiento de los cuatro jugadores para partir lo que hay en el platillo; si cualquiera de ellos se niega, hay que continuar hasta que ninguna parte del fondo le pertenece.

Los asientos se sortean como en los demás juegos, y mientras dura la partida no puede cambiarse de sitio.

Para saber quien da, uno de los jugadores toma la baraja, y la divide en cuatro partes que entrega á cada uno; el que tiene entre sus cartas la sota de copas, da el primero.

El que distribuye los naipes recibe las puestas de los demas, las cuales ordinariamente son de diez fichas; deposita la suya, coloca á su derecha el platillo que las contiene y es responsable de él. Procura hacer cortar al de la izquierda y empieza por la derecha dando, una ó muchas á la vez, trece cartas á cada jugador, sirviéndose el último y volviendo la de abajo, que determina el triunfo y permanece vuelta hasta que se juega la primera carta.

El juego se arregla en cada jugada por el palo que se pide, segun el color.

Carta vista, carta perdida, es una ley del *Boston*, de modo que si se descubre alguna, y no por culpa del que da, se empieza á dar de nuevo; en caso contrario la mano pasa al del lado, sin tocar nada del platillo.

Unicamente se juega con dos colores, llamados *mayor* y *pequeño*. En la primera distribucion de las cartas, la que vuelve es la que designa el palo mayor y queda por tal descarte durante toda la partida. En las siguientes jugadas la carta que se vuelve designa el palo ó color menor, á no ser del palo declarado ya mayor, en cuyo caso continúa siéndolo y debe jugarse por ella.

No se puede jugar en los cuatro colores el *solo* ó la *independencia* de que hablaremos en su lugar; pero es bueno evitar la multiplicidad de colores; con el paso se aumenta el fondo del platillo.

Este, que el primer jugador ha puesto á su derecha, indica quien debe dar despues de él.

Si los que ganan el fondo del platillo no lo recogen antes de cortar en la jugada siguiente, pierden su derecho, y dicho fondo pasa á manos de los que ganan luego. Nadie tiene derecho á exigir ningun pago despues que el platillo está en su puesto y las cartas cortadas.

Entiéndese por *palabra* el derecho de hablar cada uno á su vez para convenir en el arreglo del juego, despues de distribuidos los naipes, ó para determinar el color ó el paso.

No debe indicarse el palo que se desea juegue el compañero, ni con palabras ni por medio de señas, porque los contrarios tendrian con esto motivo para autorizar al abandono de la partida.

Si, por casualidad, un jugador, al arrojar su carta sobre la mesa, anuncia un oro y juega un basto, esta última debe quedar, pues es falta que no tiene pena marcada.

Las ganancias y las pérdidas son comunes á ambos compañeros, escepto en algunos casos que fijaremos al tratar de los fallos y de las bazas.

Como es el primero en jugar el que se halla á la derecha del que da, tiene el derecho de *hablar* antes que nadie; puede pedir el entrar en juego con el color que señala, pero no nombrar, ni enseñar la carta que deja vuelta sobre la mesa, ó bien pasa.

El que dice *Paso*, ya no puede volverse atras, ni *entrar;* pero si dice *Entro*, tiene que jugar forzosamente. El que se vé obligado á jugar, debe decir si es en palo mayor ó menor, y no puede jugar sino del que indica.

Si ocurre que los cuatro jugadores pasan unos despues de otros, el platillo pasa de derecho, tal como está, al jugador siguiente, que distribuye entonces nuevos naipes. Cuando el primero en jugar entra, el segundo puede pasar ó aceptar á voluntad; si el segundo acepta, se establece sociedad entre los dos primeros jugadores en la confianza de ganar la jugada y lo que hay en el platillo; de suerte que los otros dos forman una segunda asociacion para defender tanto el platillo, como la jugada. Pero si el segundo jugador pasa, la palabra corresponde al tercero de la derecha, que acepta y forma sociedad con el primero contra los otros dos, ó que pasa á su vez, dejando en tal caso el mismo derecho al cuarto. Si este no ve aceptada por nadie su proposicion, tiene que jugar solo contra los tres reunidos para hacerle la contra; pero entonces solo está obligado á hacer cinco bazas.

Si uno de los jugadores entra en palo pequeño, los otros pueden contrarrestar su entrada con un naipe del palo mayor. Aun este puede el que le jugó ser desbancado por otro que no haya hablado aun, con tal que ofrezca jugar solo en alguno de los otros dos colores. Este es el único caso en que

Entiéndese por *palabra* el derecho de hablar cada uno á su vez para convenir en el arreglo del juego, despues de distribuidos los naipes, ó para determinar el color ó el paso.

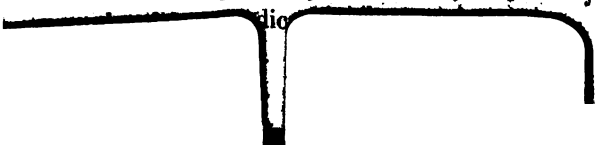
No debe indicarse el palo que se desea juegue el compañero, ni con palabras ni por medio de señas, porque los contrarios tendrian con esto motivo para autorizar al abandono de la partida.

Si, por casualidad, un jugador, al arrojar su carta sobre la mesa, anuncia un oro y juega un basto, esta última debe quedar, pues es falta que no tiene pena marcada.

Las ganancias y las pérdidas son comunes á ambos compañeros, escepto en algunos casos que fijaremos al tratar de los fallos y de las bazas.

Como es el primero en jugar el que se halla á la derecha del que da, tiene el derecho de *hablar* antes que nadie; puede pedir el entrar en juego con el color que señala, pero no nombrar, ni enseñar la carta que deja vuelta sobre la mesa, ó bien pasa.

El que dice *Paso*, ya no puede volverse atras, ni *entrar;* pero si dice *Entro*, tiene que jugar forzosamente. El que se vé obligado á jugar, debe decir si es en palo mayor ó menor, y no puede jugar



Si ocurre que los cuatro jugadores pasan unos despues de otros, el platillo pasa de derecho, tal como está, al jugador siguiente, que distribuye entonces nuevos naipes. Cuando el primero en jugar entra, el segundo puede pasar ó aceptar á voluntad; si el segundo acepta, se establece sociedad entre los dos primeros jugadores en la confianza de ganar la jugada y lo que hay en el platillo; de suerte que los otros dos forman una segunda asociacion para defender tanto el platillo, como la jugada. Pero si el segundo jugador pasa, la palabra corresponde al tercero de la derecha, que acepta y forma sociedad con el primero contra los otros dos, ó que pasa á su vez, dejando en tal caso el mismo derecho al cuarto. Si este no ve aceptada por nadie su proposicion, tiene que jugar solo contra los tres reunidos para hacerle la contra; pero entonces solo está obligado á hacer cinco bazas.

Si uno de los jugadores entra en palo pequeño, los otros pueden contrarrestar su entrada con un naipe del palo mayor. Aun este puede el que le jugó ser desbancado por otro que no haya hablado aun, con tal que ofrezca jugar solo en alguno de los otros dos colores. Este es el único caso en que

Entiéndese por *palabra* el derecho de hablar cada uno á su vez para convenir en el arreglo del juego, despues de distribuidos los naipes, ó para determinar el color ó el paso.

No debe indicarse el palo que se desea juegue el compañero, ni con palabras ni por medio de señas, porque los contrarios tendrian con esto motivo para autorizar al abandono de la partida.

Si, por casualidad, un jugador, al arrojar su carta sobre la mesa, anuncia un oro y juega un basto, esta última debe quedar, pues es falta que no tiene pena marcada.

Las ganancias y las pérdidas son comunes á ambos compañeros, escepto en algunos casos que fijaremos al tratar de los fallos y de las bazas.

Como es el primero en jugar el que se halla á la derecha del que da, tiene el derecho de *hablar* antes que nadie; puede pedir el entrar en juego con el color que señala, pero no nombrar, ni enseñar la carta que deja vuelta sobre la mesa, ó bien pasa.

El que dice *Paso*, ya no puede volverse atras, ni *entrar;* pero si dice *Entro*, tiene que jugar forzosamente. El que se vé obligado á jugar, debe decir si es en palo mayor ó menor, y no puede jugar

Si ocurre que los cuatro jugadores pasan unos despues de otros, el platillo pasa de derecho, tal como está, al jugador siguiente, que distribuye entonces nuevos naipes. Cuando el primero en jugar entra, el segundo puede pasar ó aceptar á voluntad; si el segundo acepta, se establece sociedad entre los dos primeros jugadores en la confianza de ganar la jugada y lo que hay en el platillo; de suerte que los otros dos forman una segunda asociacion para defender tanto el platillo, como la jugada. Pero si el segundo jugador pasa, la palabra corresponde al tercero de la derecha, que acepta y forma sociedad con el primero contra los otros dos, ó que pasa á su vez, dejando en tal caso el mismo derecho al cuarto. Si este no ve aceptada por nadie su proposicion, tiene que jugar solo contra los tres reunidos para hacerle la contra; pero entonces solo está obligado á hacer cinco bazas.

Si uno de los jugadores entra en palo pequeño, los otros pueden contrarrestar su entrada con un naipe del palo mayor. Aun este puede el que le jugó ser desbancado por otro que no haya hablado aun, con tal que ofrezca jugar solo en alguno de los otros dos colores. Este es el único caso en que

Entiéndese por *palabra* el derecho de hablar cada uno á su vez para convenir en el arreglo del juego, despues de distribuidos los naipes, ó para determinar el color ó el paso.

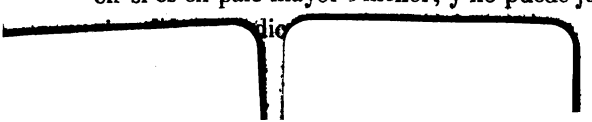
No debe indicarse el palo que se desea juegue el compañero, ni con palabras ni por medio de señas, porque los contrarios tendrian con esto motivo para autorizar al abandono de la partida.

Si, por casualidad, un jugador, al arrojar su carta sobre la mesa, anuncia un oro y juega un basto, esta última debe quedar, pues es falta que no tiene pena marcada.

Las ganancias y las pérdidas son comunes á ambos compañeros, escepto en algunos casos que fijaremos al tratar de los fallos y de las bazas.

Como es el primero en jugar el que se halla á la derecha del que da, tiene el derecho de *hablar* antes que nadie; puede pedir el entrar en juego con el color que señala, pero no nombrar, ni enseñar la carta que deja vuelta sobre la mesa, ó bien pasa.

El que dice *Paso*, ya no puede volverse atras, ni *entrar;* pero si dice *Entro*, tiene que jugar forzosamente. El que se vé obligado á jugar, debe decir si es en palo mayor ó menor, y no puede jugar



Si ocurre que los cuatro jugadores pasan unos despues de otros, el platillo pasa de derecho, tal como está, al jugador siguiente, que distribuye entonces nuevos naipes. Cuando el primero en jugar entra, el segundo puede pasar ó aceptar á voluntad; si el segundo acepta, se establece sociedad entre los dos primeros jugadores en la confianza de ganar la jugada y lo que hay en el platillo; de suerte que los otros dos forman una segunda asociacion para defender tanto el platillo, como la jugada. Pero si el segundo jugador pasa, la palabra corresponde al tercero de la derecha, que acepta y forma sociedad con el primero contra los otros dos, ó que pasa á su vez, dejando en tal caso el mismo derecho al cuarto. Si este no ve aceptada por nadie su proposicion, tiene que jugar solo contra los tres reunidos para hacerle la contra; pero entonces solo está obligado á hacer cinco bazas.

Si uno de los jugadores entra en palo pequeño, los otros pueden contrarrestar su entrada con un naipe del palo mayor. Aun este puede el que le jugó ser desbancado por otro que no haya hablado aun, con tal que ofrezca jugar solo en alguno de los otros dos colores. Este es el único caso en que

Entiéndese por *palabra* el derecho de hablar cada uno á su vez para convenir en el arreglo del juego, despues de distribuidos los naipes, ó para determinar el color ó el paso.

No debe indicarse el palo que se desea juegue el compañero, ni con palabras ni por medio de señas, porque los contrarios tendrian con esto motivo para autorizar al abandono de la partida.

Si, por casualidad, un jugador, al arrojar su carta sobre la mesa, anuncia un oro y juega un basto, esta última debe quedar, pues es falta que no tiene pena marcada.

Las ganancias y las pérdidas son comunes á ambos compañeros, escepto en algunos casos que fijaremos al tratar de los fallos y de las bazas.

Como es el primero en jugar el que se halla á la derecha del que da, tiene el derecho de *hablar* antes que nadie; puede pedir el entrar en juego con el color que señala, pero no nombrar, ni enseñar la carta que deja vuelta sobre la mesa, ó bien pasa.

El que dice *Paso*, ya no puede volverse atras, ni *entrar;* pero si dice *Entro*, tiene que jugar forzosamente. El que se vé obligado á jugar, debe decir si es en palo mayor ó menor, y no puede jugar sino del que indica.

Si ocurre que los cuatro jugadores pasan unos despues de otros, el platillo pasa de derecho, tal como está, al jugador siguiente, que distribuye entonces nuevos naipes. Cuando el primero en jugar entra, el segundo puede pasar ó aceptar á voluntad; si el segundo acepta, se establece sociedad entre los dos primeros jugadores en la confianza de ganar la jugada y lo que hay en el platillo; de suerte que los otros dos forman una segunda asociacion para defender tanto el platillo, como la jugada. Pero si el segundo jugador pasa, la palabra corresponde al tercero de la derecha, que acepta y forma sociedad con el primero contra los otros dos, ó que pasa á su vez, dejando en tal caso el mismo derecho al cuarto. Si este no ve aceptada por nadie su proposicion, tiene que jugar solo contra los tres reunidos para hacerle la contra; pero entonces solo está obligado á hacer cinco bazas.

Si uno de los jugadores entra en palo pequeño, los otros pueden contrarrestar su entrada con un naipe del palo mayor. Aun este puede el que le jugó ser desbancado por otro que no haya hablado aun, con tal que ofrezca jugar solo en alguno de los otros dos colores. Este es el único caso en que

puede jugarse en los cuatro palos, y se llama *proponer la independencia ó el solo.*

Las demandas se clasifican por este órden, de inferior á superior; la demanda que consiste en menor, en mayor, en pequeña independencia, en grande independencia, en hacer solo nueve bazas en el color que se designe, en hacer nueve bazas en menor, en hacer nueve bazas en mayor y en *miseria.*

Si nadie reclama la preferencia, haciendo una oferta igual en el mayor color ó en el pequeño, ó haciendo un ofrecimiento superior en otro palo, entonces queda admitida la palabra del que se ofreció á hacer por sí solo nueve bazas.

Para ganar el fondo, es preciso hacer, por lo menos, ocho bazas, que se le paguen cinco por el que pide y tres por el que acepta.

El asociado del demandante se aprovecha del exceso de las cinco bazas hechas y tambien de las que excedan de las tres que debe hacer el que acepta.

El jugador que no tenga su cuenta, cuando el otro asociado no tiene mas que la suya, impide al compañero el que gane, pero no le hace perder; pierde él solo y el fondo queda doble, á lo cual se

llama perder la *polla*, y á mas está obligado á pagar solo el alivio y la jugada á los contrarios.

El que pide y el que acepta no deben mezclar las bazas que hacen, pues seria desagradable para el que pide encontrar uno que acepta y que le impide ganar. Tampoco debe ser solo para el pago; lo es cuando se pide mal y acepta bien.

Por lo que hace á los defensores, pueden mezclar sus bazas puesto que les son comunes. Si ambos asociados no han cumplido con su deber, natural es que paguen el fondo, el alivio, ó consuelo, y la jugada por mitad.

Sin embargo, si el demandante y el que acepta no han hecho mas que cumplir extrictamente con su deber, se partirán el fondo; pero solo recibirán un simple alivio de los otros jugadores. Si han hecho mas de lo que su deber exigia, recibirán además lo que está designado por cada baza de exceso.

El jugador demandante que no es aceptado por nadie, juega solo contra los otros tres; entonces le basta hacer cinco bazas para ganar el fondo y para que los demás le paguen con arreglo á la tarifa que insertaremos al final de este artículo. Si hace menos de cinco bazas, el fondo pertenece á

sus adversarios, á quienes debe pagar igualmente lo que de otro modo hubiera ganado.

Cuando la demanda es aceptada, el demandante y el que acepta deben hacer por lo menos ocho bazas entre los dos para ganar el fondo y los demás beneficios. De lo contrario pagan á los otros dos jugadores lo que hubieran recibido, caso de ganar, mas el fondo.

Está expresamente prohibido volver á mirar las cartas jugadas para asegurarse de las que han salido; con todo, se permite al demandante mirar la última baza, si la siguiente está aun sobre la mesa.

Cuando los dos asociados ganan todas las bazas, hacen lo que se llama *bola*, y entonces les pertenece el fondo, si ganaron la jugada en palo mayor, vuelta sencilla; se la parten y reciben de los otros jugadores ochenta y seis fichas, pagaderas entre dos. El pago montará únicamente á la mitad, si es de palo menor.

La bola puede tener tambie lugar aun cuando el jugador no fije su atencion en el juego y lo tiene muy bueno, habiendo propuesto una sociedad ó un solo que nadie aceptó.

Si hace por sí solo todas las bazas, puede ganar

el fondo, y como si ha jugado solo no fué por su voluntad, no recibirá de los demás jugadores mas que cuarenta y ocho fichas, si es en palo mayor, vuelta sencilla, la mitad en palo menor, vuelta tambien sencilla, y el doble respectivamente, vuelta doble.

Hácese á veces la bola cuando se juega voluntariamente la independencia ó solo, en cuyo caso recoge el fondo y recibe de los demás jugadores la cantidad de fichas señalada en el lugar oportuno.

El jugador que pide la independencia ó solo, debe hacer por lo menos ocho bazas para ganar el fondo y ser pagado con arreglo á tarifa; si hace menos de las ocho bazas, pierde lo que hubiera ganado. Puede jugar en todos colores, excepto en el caso que diremos al tratar de la miseria; pues la independencia en palo mayor ó menor, aunque obtiene la preferencia, es muy arriesgada.

La *miseria* consiste en no hacer ninguna baza, lo cual es tanto mas difícil cuanto que hay tres jugadores coaligados contra uno. La demanda de miseria confunde á los jugadores; todos los pedidos, sean cuales fueren sus pretensiones, son nu-

los; no se conoce triunfo; el *boston* pierde su valor y pasa á ocupar el lugar que le corresponde en su categoría de sota de copas. Si el que propuso la miseria gana, recibe de cada jugada el precio señalado para este golpe, mas el fondo del platillo; si pierde, paga lo mismo. En caso de ganancia no puede hacerse pagar el *boston*; pero en caso de pérdida le paga, como no le tenga, á cada uno de los tres adversarios.

El jugador que tiene el *boston* recibe dos fichas de cada uno de los demás, á lo que se llama *pagar el honor*.

Como en la miseria no hay triunfos, claro es que esta jugada solo se hace en palo menor y el pedido debe hacerse cuando le toque su turno al jugador, porque habiendo pedido jugar en compañía ó en color, ni puede ni debe prepararse para la miseria.

En el *Boston* la jugada se arregla segun lo que se pide; por lo tanto no debe haber sobre la mesa sino la carta vuelta, para que cada uno de los jugadores pueda hacerse cargo de cual es su palo. Al que dejare caer alguna carta sobre el tapete, pueden los demás jugadores precisarle á jugar la independencia de aquel palo. Está absolutamente prohibido

jugar la carta antes que á uno le toque la vez.

Nada puede obligar á un jugador á que mate; cuando no tiene del palo jugado, se deshace de sus cartas indiferentes. Tampoco es permitido volver á presentar carta que se ha jugado.

Si uno no sirve del color jugado, á pesar de tener, los demás pueden forzarle á servir, imponiéndole la pena del fallo, de que su asociado no participa.

Si un jugador, confiando hacer las bazas restantes, extiende sobre la mesa las cartas que le quedan aun en la mano, está obligado á ganar todas las bazas que quedan por jugar, pues si le falta una sola, perjudica tambien á su asociado, porque la totalidad de sus cartas pertenece á los contrarios.

Por el fallo hecho á sabiendas no pierden ni ganan los demás jugadores. Así que aquel que está en sociedad voluntaria y que falla en el intermedio ó al fin de la jugada, es responsable de todo, y aun cuando con su asociado ganase ocho ó mas bazas, no solo no gana nada, sino que impide el ganar á su compañero. El fondo queda y paga únicamente la multa impuesta á su fallo.

El jugador que está en sociedad necesaria y falla

como el que acabamos de citar, es igualmente responsable de todo, porque si con su asociado ha hecho seis bazas, ni el uno ni el otro reciben nada de los que pierden; el fondo queda, puesto que se ha ganado, pero el que falló lo dobla. Si no hace mas que cinco bazas ó menos, se recoge el fondo, pues á pesar de su fallo lo han ganado los contrarios, paga la multa de su fallo al fondo, tantas fichas como tenia, y luego el alivio y la jugada.

Si la jugada se gana en solo, el que ha fallado empieza por pagar al fondo su palo mayor y despues la jugada y el alivio, tanto por sí como por sus compañeros.

Si pierde el solo, el que falló no recibe nada del que pierde; el fondo queda y está obligado á doblarle; en seguida, debe pagar á sus compañeros lo que el jugador á solo debiera pagarles.

Si fuere el jugador á solo el que falló y ganó la jugada, el fondo queda, no recibe nada de los tres restantes jugadores, y paga al fondo la multa del fallo, pero nada á sus contrarios, pues que ha hecho su deber.

Si el jugador á solo falla y pierde la partida, paga al fondo la multa competente, y cuando esta es ganada, tiene obligacion de pagar otra por su fallo.

El que al fallar mata y recoge la baza, si no se la matan con punto mayor, y corre solo los azares de la jugada, paga la multa por su fallo, aun cuando no haya quedado mano.

La tarifa para los pagos, á que nos hemos referido varias veces, es la siguiente:

Demanda en pequeño color aceptada y ganada. —(Vuelta sencilla). Los que ganan reciben cada uno respectivamente de los adversarios: por el deber de ocho bazas, á lo que se llama alivio, 2 fichas; nueve bazas, 4; diez bazas, 6; once bazas y el deber, 8; doce bazas, 10. En la decima tercera baza todo se paga doble, á causa de la bola. En consecuencia, trece bazas valen, por el deber, 4 fichas; por las cinco bazas además del deber, á razon de 4 fichas por baza, ó la bola sencilla, 20: total 24 fichas.

Demanda en palo mayor aceptada y ganada.— (Vuelta sencilla). Por el deber, 4 fichas; nueve bazas, 8; diez, 12; once, 16; doce, 20 fichas. En la décima tercera baza, todo se paga doble, de modo que trece bazas valen, por el deber, 8; por las cinco bazas además del deber, á razon de 8

fichas por cada una, ó la bola sencilla, 40 : total, 48 fichas.

Independencia ó solo, pequeño color, ganada.— (Vuelta sencilla). El que jugando la independencia ó solo gana, recibe de cada jugador : por su deber de ocho bazas, 16 fichas; nueve bazas, 20; diez, 24; once, comprendido en ellas el deber, 28; doce, 32. En la décima tercera baza el pago es doble; así que trece bazas equivalen á 72 fichas en esta forma; por el deber, 32, y por las cinco bazas, ó bola, á razon de 8 fichas por una, 40.

Independencia ó solo, palo mayor, ganada. — (Vuelta sencilla). Por el deber, 32 fichas; nueve bazas, 40; diez, 48; once, 56; doce bazas y el deber, 64. En la décima tercera baza el pago es doble, por lo que trece bazas valen, por el deber, 64 fichas, y por las cinco bazas de exceso á razon de 16 fichas una, 80 : total, 144.

Demanda en pequeño color aceptada y ganada. — (Vuelta sencilla). Cuando la demanda es aceptada y perdida, los defensores reciben de cada uno de los demandantes las fichas que se expresan á

continuacion : por el deber no cumplido, 2; por una baza perdida, 2, 52 : total 4. En la décima tercera baza el pago es doble; el deber no cumplido hace perder 4 fichas y la bola, á razon de 4, 52 : total, 56.

Demanda en palo mayor aceptada y perdida. — (Vuelta sencilla). Cuando la demanda en palo mayor y vuelta sencilla se pierde, se paga doble de lo que establecemos mas arriba para el pequeño color.

Independencia en pequeño color, perdida. — (Vuelta sencilla). Cuando se pierde, paga el solo á cada uno de los jugadores : por el solo que falló, 16 fichas; por una baza perdida, 4 : total, 20. En la décima tercera baza el pago se dobla; por el deber que falló, se pagan, 32 fichas, y por las trece bazas, ó bola, á razon de 8 una, 104 : total, 136.

Independencia en palo mayor, perdida.—Vuelta sencilla). Todo se paga doble.

Demanda en pequeño color, no aceptada y ga-

nada. — (Vuelta sencilla). El jugador que gana el golpe, haciendo cinco bazas por su deber, recibe: por el deber, 2 fichas; una baza, 4; dos, 6; tres, 8; cuatro, 10; cinco, con el deber, 12; seis, 14; siete, 16. Y como á la octava hace bola, todo se le paga doble, de esta manera: por el deber, 4; por ocho bazas de exceso sobre el deber, á razon de 8 fichas una, 32: total, 36.

Demanda en palo mayor, no aceptada y ganada. — (Vuelta sencilla). El pago es doble en todas sus partes.

Demanda en palo menor, no aceptada y perdida. — El que pide en palo menor y no hace su deber en cinco bazas, paga á cada uno de los demás jugadores: por el deber que falló, 2 fichas; por una baza perdida, 2: total, 4. En la quinta baza perdida todo se paga doble: por el deber que falló, 4 fichas; por cinco bazas perdidas, á razon de 4 cada una, 20: total, 24.

Demanda en palo mayor aceptada y perdida. — El pago es doble en todas sus partes. En las vueltas dobles, los pagos lo son igualmente.

Demanda en pequeño color aceptada y ganada.— (Vuelta doble). Los que ven aceptada su demanda y ganan en pequeño color, reciben de cada uno de los jugadores el siguiente número de fichas : por el deber y ocho bazas, 4; nueve bazas, 8; diez, 12; once con el deber, 16; doce, 20. En la décima tercera baza todo se paga doble, de modo que el deber vale 8 fichas; las cinco bazas sobre el deber, ó la bola, á razon de 8 por baza, 40 : total, 48.

Demanda en palo mayor aceptada y ganada.— (Vuelta doble). Por el deber de ocho bazas, 8 fichas; nueve, 16; diez, 24; once, con el deber, 32; doce, 40. En la décima tercera baza todo se paga doble : por el deber de ocho bazas, 16 fichas; por las cinco bazas sobre el deber, ó bola, á razon de 16 fichas por baza, 80 : total, 96.

Se conocen muchas clases de *Boston*, juego que aunque bastante parecido al *Whist*, ofrece mas lances y tiene la ventaja de que todos los jugadores están constantemente en accion. Para no hacer este artículo demasiado largo, nos limitamos á dar las reglas del *Boston de Fontoinebleau*.

Cada jugador deposita en el platillo, al dar, cin-

cuenta fichas; el que antes de jugar declare que tiene cartas blancas, recibe diez fichas por jugador.

Cuando se hace bola ó boston entre dos, no solo se paga el boston sino tambien la demanda y los honores.

La independencia quita la demanda sencilla, así como la pequeña miseria quita la independencia cuando no se la pide en un palo inferior. La pequeña miseria se hace descartando un naipe y no ganando ninguna baza.

La demanda para siete bazas quita la pequeña miseria.

El *piccollissimo* quita la demanda para siete bazas, mientras no se hace en un color inferior. Consiste el *piccollissimo* en no descartarse de ningun naipe y en hacer una sola baza.

La demanda para ocho bazas quita el piccolissimo.

La gran miseria quita la demanda para ocho bazas, con tal que este no se haga en un color inferior. La gran miseria se hace no descartándose de ningun naipe y no ganando ni una baza.

La demanda para nueve bazas quita la gran miseria.

La miseria de los cuatro ases quita la demanda

para nueve bazas, mientras no se la haga en un palo inferior. La miseria de los cuatro ases se hace no descartándose en manera alguna. Hay la facultad de renunciar hasta la décima baza, y es preciso no ganar ninguna.

La demanda para diez bazas quita la miseria de los cuatro ases.

La pequeña miseria sobre la mesa quita la demanda para diez bazas, si esta no se hizo en palo inferior. La pequeña miseria sobre la mesa, se gana descartando un naipe y no haciendo ninguna baza. Solo el que la juega tiene sus cartas sobre la mesa.

La demanda para once bazas quita la pequeña miseria, sobre la mesa.

La gran miseria sobre la mesa quita la demanda para once bazas, si no se hizo en un color inferior. Se juega del mismo modo que la pequeña miseria sobre la mesa, excepto en que no es permitido el descarte.

La demanda para doce bazas quita la gran miseria sobre la mesa.

El boston solo, es decir la demanda de hacer, todas las bazas, quita la anterior.

El boston sobre la mesa quita el boston solo.

lo mismo que en las miserias sobre la mesa. Unicamente el que le juega tiene sus cartas sobre el tapete.

Hé aquí ahora el cuadro de los pagos en el *Boston de Fontainebleau*:

	Espadas.	Bastos.	Copas.	Oros.
Cinco bazas solo, ú ocho entre dos.	1	8	12	16
Tres honores	3	6	9	12
Cuatro honores	4	8	12	16
Cada baza de esceso	1	2	3	4
Boston entre dos	50	100	150	200
Seis bazas ó independencia	6	12	18	24
Tres honores	4	8	12	16
Cuatro honores	6	12	18	24
Cada baza de es. eso	2	4	6	8
Pequeña miseria	16	32	48	64
Siete bazas	9	18	27	36
Tres honores	6	12	18	24
Cuatro honores	9	18	27	36
Cada baza de esceso	3	6	9	12
Piccolissimo	24	48	72	96
Ocho bazas	12	24	36	48
Tres honores	8	16	24	32
Cuatro honores	12	24	36	48
Cada baza de esceso	4	8	12	16
Gran miseria	32	64	96	128

	Espadas.	Bastos.	Copas.	Oros.
Nueve bazas	15	30	45	60
Tres honores	10	20	30	40
Cuatro honores	15	30	45	60
Cada baza de esceso	5	10	15	20
Miseria de los cuatro ases	40	80	120	160
Diez bazas	18	36	54	72
Tres honores	12	24	36	48
Cuatro honores	18	36	54	72
Cada baza de esceso	6	12	18	24
Pequeña miseria sobre la mesa	48	96	144	192
Once bazas	21	42	63	84
Tres honores	14	28	42	56
Cuatro honores	21	42	63	84
Cada baza de esceso	7	14	21	28
Gran miseria sobre la mesa	56	112	168	224
Doce bazas	24	48	72	96
Tres honores	16	32	48	64
Cuatro honores	24	48	72	96
Cada baza de esceso	8	16	24	32
Boston solo	100	200	300	400
Boston sobre la mesa	200	400	600	800

LA BOUILLOTE

A últimos del siglo pasado estuvo en gran voga este juego, como que acababan de inventarle los directores de la República francesa, segun parece, para entretener sus ocios, tomando mucha parte de la antigua Berlanga.

La *Bouillotte* se juega entre cinco, cuatro ó tres personas solamente. Para jugar entre cinco, se quitan de una baraja ordinaria los sietes y los diezes, reduciéndose así el número de naipes á veinte y cuatro. Para jugar entre cuatro, se suprimen tambien las sotas y quedan veinte cartas, á saber: los ases, los reyes, los caballos, los nueves y los ochos. Para jugar entre tres solo se conservan los ases, los reyes, los nueves y los ochos, es decir, diez y seis cartas.

Son necesarias dos barajas de diferente color.

Cada jugador recibe igual número de fichas, á las cuales se da un valor convencional, por lo comun, cuatro tantos.

La suerte indica los asientos. A este fin, se toma un número de cartas igual al de los jugadores, escogidas de modo que su valor esté en progresion directa, como un rey, un caballo y un nueve. Se las baraja y se presentan á los jugadores, quienes toman una cada una, y el que cogió la mayor elige el puesto que le conviene y los demás se sientan á su lado, empezando por la derecha, segun el valor de sus cartas respectivas. Otra manera de decidir como han de situarse los jugadores consiste en poner una carta en cada sitio y en distribuir al azar otras cartas semejantes : el rey va á buscar al rey, el caballo al caballo, etc.

Antes de distribuir las cartas el que da pone un tanto sobre un tapete; esto es lo que se llama *juego*. A la segunda vuelta, si el juego no se ha empeñado, el paso queda doble, con tal que no haya *cuádruple*.

El as vale once, las figuras diez y las otras cartas lo que marcan. El as es la primera carta del juego y llama á sí todas las cartas de su color que están en el juego.

El jugador á quien tocó el rey, comienza á dar despues de haberlas barajado y hecho que corte el de su izquierda. Las cartas se distribuyen una á una, empezando por la derecha, y cuando cada jugador ha recibido tres, el que da vuelve la siguiente, poniéndola á su derecha, así como el *monte*.

El juego que no sirve la primera vez se coloca á la derecha de la persona que debe dar la segunda mano, y toca levantarle al jugador que está enfrente del que dió.

Cuando ha dado mal, ó se ha visto alguna carta, se deshace la equivocacion, sin que pase la mano; pero si una carta ha quedado vuelta se continúa dando tres á cada jugador, á fin de asegurarse de que nadie tiene *berlanga*, porque esta se paga á pesar de la anulacion de la mano.

Tener berlanga, es tener tres ases, tres reyes, tres caballos, etc.

En la *Bouillotte* entre cuatro hay seis especies de berlangas, á saber: de ases, de reyes, de caballos, de nueves, de ochos y cuádruple.

La berlanga de ases es mas fuerte que la de reyes, esta mas que la de caballos, y así las demás.

La berlanga cuádruple gana á todas las otras:

este caso se presenta cuando un jugador tiene tres cartas iguales en la mano, y la cuarta, igual tambien, constituye el triunfo.

Se entiende por *jugar la berlanga cuádruple á la inglesa*, cuando encontrándose una berlanga ordinaria con una cuádruple, el que tiene la primera es árbitro de volver la primera ó la última carta del monte y de poder formar así acaso una berlanga cuádruple superior á la ya conocida. Las grandes partidas se juegan generalmente sin berlanga cuádruple.

El que es mano puede *cuadrarse*, poniendo en el juego todas las fichas; el segundo jugador puede *contracuadrar* al primero, doblando el juego.

Hay una ventaja en estar cuadrado y consiste en que si todos pasan, el cuadro y el juego os pertenecen, y que estando obligado á defender, hablais el último si alguno hace el juego.

El que está á la derecha del que dió, si no tuvo por conveniente cuadrarse y, segun sus cartas, anuncia que va el juego con el número de tantos puestos, ó con otro cualquiera de tantos ó fichas que le place añadir; si su juego no es bastante, pasa.

Despues de hablar el primer jugador los demás

responden sucesivamente, bien sea teniendo el juego abierto, bien ofreciendo jugar mas de la cantidad de tantos ó fichas determinada por el que abrió el juego.

Vese pues que este puede perder al primer golpe los tantos y las fichas que tiene delante, y por consiguiente ceder el puesto á otro; pero esto no sucede cuando se juega por horas, medias horas, ó cuartos, si son cinco las personas que se interesan en la partida, porque entonces nadie puede retirarse antes de transcurrir el tiempo fijado.

Cuando muchos jugadores defienden, toca al primero despues del que abrió el juego declarar, y los demás en seguida, siempre por la derecha, si resiste *sin mas*, es decir, sin querer jugar mas que el juego. Sea el que quiera el sistema que el jugador haya elegido, el que viene detras puede pujar, y entonces todos los jugadores que están antes que él, tienen obligacion de defender ó renunciar pagando el número de tantos que el otro arriesgó. Cierto es que cada cual puede pujar á su vez y todos están obligados á someterse á la puja mas fuerte para enfilar; pero ninguno puede jugar mas de lo que tiene delante de sí, á lo que se dice *envidar el*

resto. Por lo demás, en este caso no gana mas de lo que arriesga, aunque haya mucha ventaja en el juego.

En fin, cuando el juego ha llegado al punto en que no se puja mas, defiéndase uno ó se retire, todos descubren sus cartas sobre el tapete. Entonces los jugadores á quienes interesa la partida procuran hacer el juego, esto es, adquirir el número mayor posible, con cartas del mismo color, del juego de los que se retiraron.

El as se apodera de todas las cartas de su color, lo mismo que el rey cuando el as no está en el juego.

El que tiene el punto mas alto, gana; en caso de competencia ó de igualdad, es preferido el primero en cartas.

Suele suceder que jugando con desgracia, queda uno reducido á jugar el último tanto. El jugador á quien esto ocurre recibe el nombre de *tapicero*, y si bien puede ganar, no tiene derecho á mas de lo que arriesgó. En el mero hecho de ser tapicero no abre jamás el juego, puesto que no puede cuadrar, y esta es condicion indispensable.

El que tiene berlanga recibe un tanto de cada jugador; si hay dos berlangas á la vez se pagarán

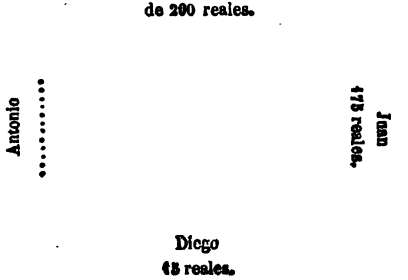
ambas, pero el que tenga la superior no pagará la inferior, á menos que eche el resto.

La berlanga gana contra el punto mas alto.

La berlanga cuádruple se paga doble.

Pagar los puntos de una berlanga, es *regar*.

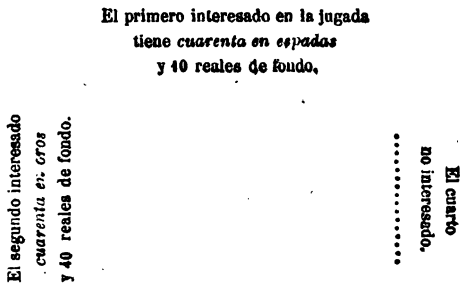
Es de ley que cuando luchan tres jugadores, y dos de ellos han comprometido entre sí mas dinero del que tiene el tercero que gana el golpe, aquel de los dos que puede ganar al otro, por medio del juego del ganancioso, toma el dinero del segundo y paga al tercero el doble de lo que tiene delante de sí, sin perjuicio de los derechos del que ganó. Como por esta explicacion quizá no nos hagamos comprender de algunas personas, pondremos dos ejemplos:



Diego hace *todo* al abrir el juego. Pedro y Juan resisten. Juan puja y hace 50 reales. Pedro resiste y hace todo. Juan enfila.

¿A quien pertenecen los 50 reales?

A Pedro que deberá dar á Diego dos veces 15 reales en razon á que no se puede ganar mas de lo que se tiene.



El primer interesado gana por ser mano, y como no tiene mas que 10 reales, el tercero le paga dos veces esta cantidad con los 40 reales que pierde el segundo contra el tercero, que tiene el nueve de espadas, color ganancioso.

Para que el segundo interesado hubiera ganado la partida, era preciso que el primero enfilase.

Esta ventaja se concede al jugador que por su posicion es el último en cartas, para contrarrestar la mano.

Son tantas las partidas de *Bouillotte* convencionales, que nos creemos dispensados de dar sus reglas, tarea por lo demás casi inútil, porque aquellas han caido en desuso. El juego mismo tiene ya la importancia que en otro tiempo.

EL MEDIATOR

En este juego el número de naipes, su órden y valor son los mismos que en el *Tresillo*, con las diferencias que siguen:

1.ª Que la tercia real gana por su órden en todos los palos.

2.ª Que las cartas blancas en oros ó copas tienen el órden inverso de ganar las de menos puntos.

3.ª Que las cartas blancas en espadas y bastos tienen el órden regular de ganar las de mas puntos.

4.ª Que en este órden no se hace mencion de los ases de espadas y bastos, porque siempre son triunfos. Por esta razon no hay mas que nueve naipes en dichos palos, y diez en copas, lo que se debe tener muy presente.

5.ª Que los referidos ases son, el de espadas la primera, y el de bastos la tercera carta del juego.

6.ª Que los sietes en oros y copas, y los doses de espadas y bastos, que eran las dos últimas cartas de sus respectivos palos, son las segundas siendo triunfo, con el nombre de malilla.

7.ª Que los ases de oros y copas, que ganaban despues de la tercia real cuando su palo no era triunfo, ganan á la tercia siéndolo, con el nombre de *punto*, y que en espadas y bastos no los hay.

8.ª Que las demás cartas se ganan unas á otras, como cuando no son triunfos.

9.ª Que hay doce triunfos en oros y copas, y solo once en espadas y bastos, por añadirse siempre los ases de espadas y bastos al palo que se nombre triunfo.

En el *Mediator* el que hace juego y cree que pidiendo un rey podrá ganar por sí solo las seis bazas que le corresponde, lo pide, y el que tiene el rey está obligado á dárselo, y á recibir la carta que le vuelvan en cambio.

Explicaremos el significado de algunos términos

de este juego, para que se comprenda lo que nos queda por decir acerca del mismo.

Tercia real. Se llama así al rey, caballo y sota juntos, que siendo triunfos ganan despues del punto (en los palos donde los hay), y en los otros dos palos despues del basto.

Juego. Los hay diferentes, que son: Entrada, *Mediator*, solo y bola.

Chillar. Es obligar al que tuviera la espadilla (cuando todos han pasado) á que entre forzado.

Polla. Es aquel tanto que se ha convenido ponga el que es mano en el platillo de puesta.

Cartear ó *ver venir.* Es cuando el juego está en tal disposicion, que es preciso que el Hombre haga dos ó mas bazas para ganar, no pudiendo hacerlas sino saliendo la jugada de manos de los contrarios, y tambien cuando estos ven que el único modo de hacer perder al Hombre es que salga la jugada de su mano, de suerte que para ponerse á ver venir, van carteando el juego.

Forzar. Es obligar á algun jugador, por ejemplo, al que tiene la espadilla, á entrar, cuando no quisiera hacerlo.

Pozo. Es un conjunto determinado de pollas, cuyo número es arbitrario y aun á veces, aunque

pocas, no tiene límite, y entonces se llama *pozo abierto*.

Primeras. — Son las seis primeras bazas, cuando se hacen segundas.

Los demás términos, como *favorito*, *punto*, *carta firme*, *entrada*, *bola*, *paso*, *codillo*, *estuche*, *calidad*, etc., se usan en la misma acepcion que en otros juegos de la propia índole, especialmente en el *Tresillo*.

Antes de comenzar la distribucion de los naipes, toman los jugadores igual número de fichas cada uno, las cuales, segun su color y forma, representan diferentes valores; lo mas comun es tomar una ficha de á mil tantos, otra de quinientos, cuatro de ciento y nueve de diez. Arregladas las fichas, se señala el valor de la polla, conviniendo en seguida en el número de pollas que han de formar el pozo, que suele ser el de cuatro.

El que distribuye entrega á cada jugador diez naipes, del modo que mejor le parezca, tres, cuatro y tres, tres, tres y cuatro, etc., pero continuando de la misma manera para todos. Si al dar los naipes se descubriese alguno; si se diera carta de mas ó de menos; si se hallasen dos cartas du-

plicadas, ó una de las descartadas en lugar de otra, en fin, si por cualquier motivo se hiciese mal la distribucion, se volverá á dar sin que pase mano, ni se le imponga ninguna pena al que dió; pero si la falta no se advierte hasta despues de empezado el juego, el que la tenga pagará una polla y aquel será nulo.

El mano es naturalmente el primero que hace el juego, y si no lo tiene dice *paso*; y así se prosigue dando la vuelta por la derecha hasta que alguno hace juego ó pasan todos. En este último caso se obliga al que tiene la espadilla á que *chille*.

Si el que habla el último tiene la espadilla y no quiere entrar por su mal juego, debe decir primero *paso* y despues *chillo*, pues de lo contrario se le tendria por entrado voluntariamente.

Si el mano tiene juego, lo nombra, pero sin señalar el rey su triunfo hasta que haya dado la vuelta y visto si hay alguno que se lo puje (haciendo el mismo juego en favorito ó mayor); si se lo pujaren, aun le queda al mano el arbitrio de hacer el juego nombrado ú otro mayor.

Si todos los jugadores tienen juego para poderse pujar unos á otros, el que hace mayor juego

tiene la preferencia, y en juego igual el que sea mano ó esté mas cerca del mano por su derecha.

El mano principia á jugar y continúan los demás por su derecha, poniendo cada uno del palo que se ha jugado, si tiene, y cuando los cuatro han echado su naipe y formado la baza, el que gana la recoje y juega la primera carta de la siguiente.

Todo el que renuncia, paga lo que se atraviese, si de sus resultas pudo ganarse ó perderse el juego; pero si no perjudica el renuncio, paga una polla. Si renuncia dos ó mas veces en una mano y no se repara hasta la última jugada, paga solo un renuncio. Para que se complete el renuncio, es preciso que se haya recogido la baza, ó que esté sobre la mesa carta para la otra jugada: hasta que esto suceda, el que renunció puede, si ha puesto una carta por otra, recojer la primera y poner en su lugar la que correspondia; mas si el haberse visto la carta puede servir de perjuicio, aunque esté libre de renuncio, no lo está de la pena impuesta al que enseña una carta. Cuando no perjudica el descuido, se paga una polla.

No se entiende esto con el que juega *Mediator* ó

solo, porque sus faltas redundan únicamente en perjuicio suyo.

Acontece á veces que alguno intenta bola sin tener juego para ello, fiado en que el que renuncia debe pagar lo que se atraviese; en este caso, si no hace la bola, la paga él y no el que renunció, en castigo de su mala intencion; pero si á consecuencia del renuncio hace ó deja de hacer bola, paga el que renunció.

Aunque en este juego es libre cada cual de hacer la entrada como mejor le acomode, no están de mas algunas reglas, necesarias para saber combinar las jugadas y entenderse mutuamente.

En caso de que se pierda, si el compañero ha hecho dos bazas, no paga sino las calidades que por su parte le correspondan, y lo demas el Hombre solo, con esta diferencia; que aunque el compañero no haga mas que una, si se pierde codillo tampoco ayuda á pagar al Hombre sino las calidades. Mas claro: para que el compañero ayude á pagar, es preciso que haya hecho una sola baza, ó ninguna, perdiéndose codillo.

De esta regla está exceptuado el que entra forzado con la espadilla chillada, porque no lo hizo voluntariamente; de modo que aun cuando no

haga mas que la espada y el compañero tres bazas, pagarán el codillo por mitad; en esta circunstancia no se cobran ni se pagan las calidades.

El compañero que no se encuentre en estado de poder hacer las dos bazas, puede volver el rey.

Si el que tiene el rey pedido, cree posible hacer las dos bazas ó mas, no puede volverlo, y si lo hiciese con intencion de que pierda el entrado, paga medio pozo á favor de la mesa; si á pesar de esto prefiere pagar el medio pozo con tal que pierda el entrado, é hiciese tres bazas ó mas, pagará por aquel.

En el caso de que quiera ayudar el compañero, seguirá las reglas de que hemos hecho mencion mas arriba, para hacer dos bazas ó una, segun que se pierda puesta ó codillo, para no ayudar á pagar; y siempre que las haga, no pagará tampoco las calidades, quedando todo á cargo del Hombre; pero si el compañero no hiciese las que le corresponden, pagarán todo por mitad.

Ni aun en el caso de conformarse con la ley de volver el rey, se podrá hacer pagar al que entre chillado, porque entra contra su voluntad.

Para que la entrada se haga en regla, deben tenerse en la mano cuatro bazas y algun recurso

mas, por si se perdiese una de ellas, especialmente si se hubiera admitido poder volver el rey.

Segun la regla que se sigue para volver ó no volver el rey, son tambien las reglas para pedirlo. Si no se ha de volver, se pedirá siempre el rey á que se esté semi-fallo, y teniendo dos de estos, el rey de palo largo. Tambien puede pedirse, si no se tiene semi-fallo, el rey del palo que se tiene guardado.

El que se halle muy cargado de un palo cuyo rey se ve en el caso de pedir, puede volver una carta de aquel mismo palo, para asegurar mejor el que no se lo fallen; pero en ningun caso pedirá el rey del palo en que se encuentre fallo, á menos que no pueda pasar por otro punto.

El que tenga los cuatro reyes puede pedir un caballo que lo ayude, si no estima mejor esperar á que otro entre, pues está seguro de que lo llamen.

El que tenga tres reyes y le falte el de triunfo, ó ha de ir solo, ó pasar, á no ser que se pida á sí mismo, en cuyo caso ha de hacer él solo las seis bazas. No es preciso tener los tres ó los cuatro reyes para llamarse á sí mismo, pues con uno solo, si se quiere, puede hacerse.

El jugador que se pide á sí mismo (dispénsenos la redundancia, en gracia de la claridad) y tiene diferentes reyes, ha de nombrar el que esté solo ó con menos naipes de aquel palo, porque es muy probable que le salgan por palo diferente del del rey pedido, en cuyo caso puede asegurar una sota no otra carta que tenga con ellos.

En el juego de entrada no se puede emprender la bola sin que haya salido el rey pedido, aunque se presuma por las jugadas quien puede ser el compañero, pues es fácil padecer equivocacion, que puede ser fatal.

El que entra forzado, por tener la espadilla, no puede, como tampoco su compañero, emprender bola.

El que gana la sexta baza, si quiere ir á bola lo ha de decir, sin consultarlo con su compañero.

Si se pide un caballo, no puede intentarse bola hasta que haya salido.

Cuando el rey ó el caballo pedido no han salido á la sexta baza, aunque se continúe jugando hasta que salga, no se le puede obligar á ir bola, porque aun haciéndola no se le pagaria. Los que emprenden bola y no la hacen, no por eso dejan de co-

brar el juego, que se les satisfará, como tambien todas sus calidades. Solamente habiendo pedido *Mediator*, ó solo con bola desde el principio del juego, es cuando se pierde por hallarse unidos los juegos uno á otro.

Al que va á bola desde el principio, no se le pagan las primeras, pero sí al que pide el juego á la séptima jugada.

El que pierde calidad que no haya tenido, aumentará los estuches, etc., ó si se advirtiese en él mala fé, comprado el hecho, pierde todas las calidades que legítimamente tuviese.

El que se olvidase alguna calidad, no la podrá exigir ni se le debe dar, si hubiesen alzado ya para la otra mano.

En este juego no se obliga á cargar, esto es, á ganar la carta que va jugada, ni á fallar con triunfo, ni á contrafallar, si no conviene.

Estando solos los tres estuches, tienen el derecho de renunciar, solo en el palo de triunfo, guardando no obstante entre sí el orden de que la mayor, saliendo jugando, obliga á la menor á servir, pero no la menor á la mayor.

El Hombre, cuando es mano, debe, segun su juego, hacer una de estas dos jugadas, ó salir bus-

cando el rey para ver en qué mano se halla, y quien es su compañero, particularmente si tiene poco juego, y conocer á quien ha de dejar ó ganar; ó arrastrar de firme una ó dos veces, conforme sirvan á los arrastres, ó segun sus intenciones, y despues ir á buscar el rey. Tambien se suele arrastrar por debajo de espadilla, para que si quedase la baza por el compañero, repita el arrastre y levante los triunfos.

El Hombre que no tenga muchos triunfos ó que no sean de arrastre, no debe arrastrar, y caso de hacerlo ha de ser de triunfo pequeño.

Si tiene espada y basto, debe igualmente arrastrar de pequeño y quedarse á ver venir. Con la malilla de estuche con ocho triunfos, arrastrará tambien de pequeño, y nunca de malilla.

Si vé que arrastrando de cualquiera de las mayores que siguen al estuche, se las dejan, debe continuar los arrastres, pues es señal de que el estuche está en el compañero. Sin embargo, no hay que confiar demasiado en esto, porque algunas veces arrastra el Hombre de malilla ó basto sin que la espadilla esté en el compañero, sino en manos de otro que, teniéndola sola, la guarda para mejor ocasion.

El Hombre ha de tener cuidado en volver por las jugadas del compañero y este por las del Hombre; y mas particularmente si con su modo de jugar se lo indica.

Si el Hombre fuese pié, fijará su atencion en la jugada del que es mano, pues si no arrastra, ni juega el rey, es conocido contrario; tambien debe temer si arrastra, aunque sea de malilla ó basto, porque pudieran estar solos y salir por ellos para que el Hombre se los deje creyéndole compañero; por esta razon debe tomar, siempre que pueda. Pero si arrastrase de chico, no estando á su mano el que arrastra, debe tenerle por compañero, por ser esta jugada buena para el Hombre y que ningun contrario haria.

Asimismo observando el modo de jugar de los otros se conoce el compañero, aunque no haya salido el rey. Con todo, en caso de duda no debe perderse baza, porque es preferible matar al compañero que dejar hacer una baza á los contrarios.

Es tal á veces la disposicion del juego, que pende el ganarle ó el perderle de las jugadas de los contrarios, en cuyo caso lo mejor es cartear.

Si el compañero fuese mano, y estuviera á al

derecha del Hombre, yendo á pasar á él las jugadas, es muy conveniente arrastrar, ya sea de grande ó de chico (entendiéndose por grande la espadilla ó alguna de la tercia real); y arrastrando de pequeño cuando se quiera dar á entender que queda algun mate. Si no pudiera hacer ninguna de estas jugadas, saldrá por el rey y repetirá la jugada por malilla ó basto.

Si estuviese enclavado, no arrastrará, á menos que no sea de espadilla: la mejor jugada es poner el rey sobre la mesa y volver, para que el compañero entre y haga lo que mejor le parezca.

Cuando este se halle á la izquierda del que entró, nunca arrastrará al entrar, como no sea de una del estuche, sino que saldrá por su rey y volverá la jugada; porque cualquier arrastre á esta mano es mùy malo para el Hombre, y se llama *arrastre de cuñado*.

Si estando á la izquierda el compañero, arrastrase de chico, ha de ser teniendo algun mate, y el Hombre, partiendo de este principio, debe poner la firme que tenga á fin de que quede en su mano la baza, y arrastrando de uno mediano levante los triunfos gordos, con que tome el compañero.

Si este tiene con el rey pedido un caballo, es buena jugada ponerlo en la mesa en seguida de haber recogido la baza de su rey, porque es de creer que se le da un descarte al Hombre que ha pedido en regla.

En el *Mediator* se les da á los compañeros á los principios por el palo de que se va, para que fallen; pero si es á lo último del juego, y sobre todo si van á bola, se les jugará (no teniendo las firmes del palo á que falló) del palo de que se presume pueden tener las cartas firmes, para que entren.

Al hacer tercera jugada de un palo, ó no se ha de fallar, ó ha de ser asegurándola, porque sino es perder aquel triunfo. Unicamente puede hacerse para no dar descarte al contrario, prefiriendo perder un triunfo.

Tambien es menester tener cuidado con los palos que se han jugado dos veces, para no jugarlos, á menos que la baza vaya á pasar al compañero; de modo que si está el contrario fallo no le contrafalle, ó se le dé algun descarte.

A la primera jugada de un palo á que se esté fallo, es preciso poner triunfo, pues no sabiendo donde está el rey se podria dar una baza á los contrarios.

Tambien deberá el compañero, tan pronto como levante la baza con su rey, jugar todas las firmes, á menos que teniendo algun rey *ensotado* pretenda hacer las dos á ver venir.

Si el compañero tuviese espada y malilla con otro chico, y el Hombre saliese buscando el rey, despues que lo haya hecho, arrastrará de los dos mates é introducirá al compañero, ó por el triunfo chico ó por la vuelta de su rey; jugando antes las cartas firmes que tenga.

Si la sexta baza quedase en el compañero, porque el Hombre se la ha dejado pudiendo tomarla, es señal de que quiere que emprenda la bola, lo cual deberá hacer mirando antes las bazas y observando lo que puede tener el Hombre, para no errar en darle entrada.

Los contrarios podrán valerse de las mismas reglas hasta aquí dadas al Hombre, en el sentido que les favorezca, es decir, que aquellas que hemos considerado como malas al compañero del Hombre, les son favorables.

Si los contrarios hubiesen de descartar, deben irse del palo á que falla el Hombre, aunque sea de cartas firmes de otro palo, para quedarse resguardado del palo que tiene, por si intentare ir á bola.

Siempre que la malilla ó el basto estén guardados, y la baza donde uno está fallo fuere á parar á las manos del Hombre, en particular si es segunda jugada, vale mas no fallar que exponerse á que la contrafallen, ó dejarla sola si se pone el chico, de suerte que no pueda hacer baza, sucediendo muchas veces darse una bola por abandonar un mate.

Si el compañero del Hombre jugase una carta falsa para darle á entender que está semi-fallo, deben los contrarios, si quedase en ellos la baza, arrastrar, para que no les pueda ser útil en caso de que el Hombre les vuelva la jugada.

Si el Hombre y su compañero jugaren contra el estuche, y ganasen el juego, se les pagaria como si lo tuvieran, y si lo perdiesen pagarán del mismo modo.

Aunque el estuche esté repartido entre dos compañeros, se paga como si estuviese en una mano.

El que entra y, por una combinacion del juego, no hacen baza ni él ni su compañero, pagarán la desbola; así como al que juega contra-estuches se les pagan como si los tuviera.

Hemos dicho ya que el *Mediator* es un juego en que solo se tienen cinco bazas, y que en este caso se pide un rey, que debe darse descubierto, por

el que lo tenga, en cambio de una carta tapada con uno ó dos tantos encima, conforme el palo que es triunfo. Teniendo el Hombre el rey juega solo contra los otros tres.

Las reglas para pedir son las que ya hemos indicado, pero en obsequio de los principiantes las resumiremos en breves palabras.

1.ª Pedir el rey del palo de que se tenga caballo ó sota, ó una y otra, con preferencia á cualquiera otro palo.

2.ª En el caso de tener solo cartas blancas, no pudiendo afirmar ninguna, se pedirá del palo que se tenga, porque así será mas difícil incurrir en fallo.

3.ª Estando muy arrunflado y no siendo mano para poder sacar los triunfos, se volverá una carta del mismo palo que el rey pedido.

4.ª Hacerse un fallo en el descarte, ó cuando menos semi-fallo, siempre que se pueda.

5.ª Pedir, en igualdad de circunstancias, el rey de palo largo, porque de este modo no es tan fácil poder fallar.

6.ª El que tenga los cuatro reyes puede pedir un caballo.

7.ª No pueden pedirse ni el rey ni el caballo de triunfo.

8.ª El que tenga tres reyes y le falte el de triunfo, no podrá hacer Mediator.

9.ª Si quiere ir á bola lo advertirá de uno ú otro modo á la séptima jugada; pues si no lo advierte y la pierde, le harán pagar la bola.

10.ª No es necesario, como en la entrada, que haya salido el rey pedido para ir á bola, de manera que no tendrá la escusa de que jugaba hasta salir el rey.

11.ª Por regla general, como tres jugadores van unidos contra el Hombre, este procurará observar atentamente sus jugadas y ver á donde está cargado el juego para huir de su mano. Si tiene el juego algo corto, es conveniente entrar á ver venir.

12.ª Si fuese mano, lo puede arriesgar todo con menos juego, pero no siéndolo no debe contentarse ni aun con las bazas posibles; por lo me-

nos, á mas de estas, ha de contar cinco firmes, pues de otro modo es arriesgado el juego.

13.ª Cuando se tiene poco juego ó algun rey ensotado, es mejor ser pié que mano.

14.ª Por esta razon ha de procurar el Hombre, cuando juega, introducir al que tiene inmediato á su derecha, con el objeto de que vengan á él las jugadas.

15.ª Si el que va á Mediator no hiciese baza, ó solo dos, pagará la desbola.

16.ª El modo de pedir el rey es el siguiente: *El rey de espadas me ayude á copas*, esto es: *El rey de espadas me han de dar y son triunfos copas.*

El jugador que cree que sin el auxilio de nadie, ni pedir carta alguna, puede hacer las seis bazas que se necesitan para ganar, es el que va solo y nombra el triunfo si no hay quien lo puje, de favor ó con bola.

Algunas veces teniendo solo se puede hacer Mediator, siempre que al pedir un rey del palo de que se tenga una runfla, se afirme esta, sacando antes los triunfos; ó que solo tenga una carta falsa y pidiendo un rey ó un caballo, comprenda que

es bola segura, con la cual se hace Mediator.

Aun haciendo Mediator en vez de solo para ir á bola, es lo mejor no pedir esta desde el principio, porque si le fallan las firmes puede perderlo todo.

Respecto al modo de hacer los pagos, los jugadores le varian á su antojo, por cuya razon no damos sino como un ejemplo los siguientes datos, suponiendo que cada ficha vale diez tantos.

El mano pone dos fichas ó la polla....	20
Cuatro pollas forman el pozo, y si continuasen las pérdidas, seguirán formándose diversos pozos [illegible] uno de ocho fichas.....	80
Por la entrada.....	1
Por cada estuche.....	1
Por las seis primeras.....	1
Por la bola ó desbola tres fichas.....	30
Por Mediator.....	3
En la carta que se da en cambio del rey.	1
Por el solo una ficha.....	10

Todo esto, menos la polla ó pozo, que no aumenta ni disminuye, se paga doble siendo favorito por cada uno de los jugadores al que gana la partida. Cuando pierde el Hombre, satisface igual cantidad que la que hubiera recibido ganando.

EL SOLO

Juégase entre tres personas y tambien entre cuatro, pero en este último caso queda sin jugar el que corta.

De la baraja se quitan los doses, los treses y los cuatros, ó bien los doses, los ochos y los nueves, dejando de malillas los sietes. Generalmente no se baraja; se dan doce cartas á cada jugador. El que es mano distribuye los naipes, comenzando por sí mismo.

El valor de las cartas es el siguiente: malilla, as, rey, caballo, etc., llamándose á las cinco primeras *cartas de tanto*, que valen, cinco la malilla, cuatro el as, tres el rey, dos el caballo y uno la sota; las demás son cartas blancas. Cada baza se cuenta por uno.

Los oros son por lo regular el palo dominante y que priva juego á la mano.

Las combinaciones del *solo* son siete: paso, juego, más, bola, más bola, bola sin pedir, y bola de oros sin pedir.

Cuando el que es mano no puede hacer treinta y seis puntos, dice — *paso*, y deposita un tanto en el platillo; siguen por su órden los demás haciendo lo mismo, á no ser que obten por jugar.

Si son cuatro los jugadores, el que queda sin jugar deposita tambien un tanto, cuando todos los demás pasan.

Se entiende que se debe pasar, siempre que no pueden hacerse treinta y seis tantos, si se es mano, y uno mas si no. *Juego ó solo* es cuando pueden hacerse estos tantos: vale dos.

Más, es cuando son triunfos oros: vale cuatro tantos.

Bola, es cuando mediante cambiar una carta con otra, sea cual fuese, que se pide, se hacen todas las bazas: vale ocho.

Más bola, cuando esta bola es con oros de triunfo: vale doce.

Bola sin pedir, cuando se hace la bola sin pedir ninguna carta: vale diez y seis tantos.

Bola de oros sin pedir, es cuando esta última se hace siendo triunfos oros: vale veinte.

El que corre ó entra en alguna de estas combinaciones y la pierde, pierde los tantos señalados á cada una de ellas, y los gana si hace el juego: en el primer caso debe además doblar todo lo que hay en el platillo.

El que entra, juega solo contra sus dos contrarios.

Si el que va *solo*, creyendo que todas las bazas son suyas, se tiende y conoce que se ha engañado, pierde la partida.

Si fuese uno de los compañeros el que se ha tendido, paga por el otro, que no se tendió.

Si entiende por *bola falsa*, cuando hay riesgo de perder una baza, por cuya razon todas las bolas deben jugarse hasta el fin.

El *fallo* ó *mala cargada* hace perder la partida y pagarlo todo al que lo hace.

Si renuncia ó falla el que va solo, paga á sus contrarios y dobla lo que hay en elplatillo.

Si falla uno de los compañeros, paga por el otro.

Cuando se observa el renuncio, cesa el juego en el instante.

Si el que distribuye lo hiciese mal por culpa suya, paga cuatro tantos.

Si despues de comenzado el juego uno de los jugadores tuviera cartas de mas ó de menos, pierde la partida, y el que distribuyó paga cuatro tantos. Tambien los paga el que por medio de señas ó de otro cualquier modo indica al compañero las cartas que tiene y las que ha de jugar.

Si el que juega nombrase triunfo antes de jugarlo y luego lo hiciere de otro palo, puede retirar esta carta y jugar del triunfo que nombró, con tal que tenga tres triunfos; si no los tuviese, vale la carta jugada.

No es permitido mirar las bazas; los contraventores pagan cuatro tantos.

Jugada una carta, ya no se retira, á no ser que se haga mala cargada, la cual tampoco puede retirarse cuando ha doblado la baza y jugado la primera carta de la baza siguiente.

La *bola de pobre* es cuando un jugador se compromete á no hacer baza alguna, ya sea pidiendo ó sin pedir carta.

Algunos modifican el *Solo* en ciertos puntos, de

modo que cuando todos pasan, despues de poner en el platillo el tanto del paso, el que es mano nombra triunfo, y se juega á quien hará mas tantos, ganando la cantidad prefijada de antemano.

El que juega de mano, debe salir *arrastrando*, si tiene cartas firmes, y si no deshaciéndose de ellas, especialmente cuando le falte la malilla, el as ó el rey de triunfo.

Cuando el que es mano no conoce si su compañero ha de fallar ó no, sale de un palo mas firme, pues así sabrá el fallo del contrario.

Cuando el que va solo está en medio, el mano debe salir por carta alta, á fin de proporcionar una buena baza á su compañero. Si está el último, debe salir tambien por carta alta para no perjudicar al compañero.

Al principio del juego y á salida de compañero, no se juega nunca la malilla y se vuelve la jugada.

El que siendo mano tenga ocho cartas de un palo, sin malilla, jugará el as, con el objeto probable de hacer salir aquella de manos del contrario.

Al que hace el juego, se le sale siempre por el palo de que esté fallo.

Débese, si se puede, volver constantemente la jugada al compañero.

Es muy expuesto salir por bajo de malilla.

No debe hacerse tercera jugada seguida de un mismo palo, á no ser que se vean muy claro las ventajas.

Si el contrario y el compañero fallan, se juega tercera carta del palo.

Cuando el contrario puede hacer fallar á uno de los compañeros, deben estos arrastrar de seguido mientras tengan algun palo firme.

Se tendrá mucho cuidado con los triunfos que salen, como igualmente con los tantos que se tienen.

Cuando por descarte se da al compañero un rey, es señal de que tiene la malilla de aquel palo, y debe salir del mismo en la jugada siguiente: si le diese un as, es indicio de que tiene el rey, y de que está muy cargado de aquel palo

Cuando el que ha de salir no tiene carta buena, debe hacerlo del palo de que tenga mas.

No es conveniente salir arrastrando cuando solo se tiene un triunfo, pues así se descubre el juego.

Tampoco lo es salir de carta sola, á no ser que

el contrario se halle en medio de ambos compañeros.

Cuando un compañero sale de malilla, debe darle el otro la mejor carta que tenga de aquel palo, no poseyendo el as, porque si tiene este guardará las cartas mejores, atendiendo á que si aquel salió de malilla, es porque está mal acompañada.

El ir á bola con solos cuatro triunfos mayores, es muy arriesgado, y más no siendo mano.

Mas fáciles son las de cuatro de caballo que las de tres de rey.

Si el que va bola es mano, debe salir arrastrando hasta sacar del juego todos los triunfos, y despues jugar las cartas firmes de los otros palos.

Si estando en medio el que va bola, tuviese el mano una runfla de nueve cartas, debe jugar una de estas.

Los contrarios se reservarán el rey tercero ó el caballo cuarto, si le tienen del palo del que ha pedido la malilla, el as ó el rey.

Si el que va bola sin pedir, es mano, debe salir arrastrando; en el caso de tener una carta falla, la guardará para lo último, aunque si los contrarios son hábiles pueden fallársela.

Cuando el que echa la bola no es mano, saldrá el que la tiene por el palo del que ha pedido carta, si tiene á lo menos tres del mismo y no son rey tercero ó caballo cuarto, los cuales debe reservar y esperar á que venga la jugada del que hace el juego. Si no tiene el mano mas que una carta del palo que se ha pedido, no debe salir por ella, porque el compañero podria tener el rey tercero de aquel palo y hacérselo perder con esta jugada: en todos estos casos se sale por cualquiera otra carta

LA MALILLA

Aunque hay varias clases de *malillas*, solo trataremos aquí de la primitiva, que ha dado orígen á las demás. Se llama *de compañeros*, porque en efecto se juega entre cuatro personas, dos contra dos, con una baraja de cuarenta y ocho cartas, que se distribuyen en tres vueltas de á cuatro cada una, no siendo lícito variar este método.

Antes de entrar en materia explicaremos el sentido de algunas voces.

Favor. — Es un palo que, ó por convenio entre los jugadores, ó por suerte, se designa para que cuando salga de triunfo se paguen dobles todas las condiciones.

Servir. — Es asistir á la jugada con carta del mismo palo de que ha salido el jugador, lo cual

es de rigurosa precision si se tuviese de él, ó de lo contrario hay que *fallar* con un triunfo cualquiera.

Contrafallar. — Es poner el contrario otro triunfo mayor que el de que hemos hablado.

Arrastrar. — Es salir triunfando.

Cargar. — Es ganar, si se puede, á la carta jugada, ya sea con otra mayor de su palo, ya con triunfo.

Renunciar. — Se comete renuncio de tres modos: primero, no sirviendo al palo de que salió el jugador, teniendo de él; segundo, no cargando, esto es, no ganando á las cartas jugadas, si la baza va de los contrarios, teniendo juego para ello; y tercero, cuando estando fallo al palo jugado y viniendo la baza ganada por el contrario, bien con carta superior, del mismo palo, bien con triunfo, no contrafalla ó gana pudiendo hacerlo.

Capote. — Es hacer todas las bazas, en cuyo caso se cobra doble.

Pié. — Es el que da los naipes. En este juego mas que en ningun otro es gran ventaja ser pié ó

último, así por lo que puede valer el alce, de que luego trataremos, como porque vé venir las cartas de los demás jugadores y usa de las suyas sin peligro.

Malilla. —Es el nueve, carta que gana á las demás; sigue el as, y luego el rey, caballo, sota, ocho, siete, etc.

En la *Malilla* cada vez que se dan cartas hay triunfo nuevo.

El nueve vale cinco puntos, el as cuatro, el rey tres, el caballo dos; las otras cartas no tienen ningun valor, pero la baza por sí sola, aun cuando conste de cartas blancas, vale un punto: las que tengan cartas de tanto, valen los que representen y el de la baza.

Las partidas de la *Malilla* se juegan siempre á 36 puntos cada pareja, mitad de 72 que suman todas las bazas de la baraja; de modo que habrá empate cuando ambas parejas hagan 36 puntos en una mano; los que exceden de este número son los que tienen que pagar los perdidosos. En palo de favor, el capote vale 144 puntos, en vez de los 72 que representará en un palo cualquiera.

Ya hemos dicho que la accion de dar las car-

tas es una gran ventaja, por lo cual es necesario echar suertes para ver á quien toca distribuirlas. El que lo hace, voltea sobre la mesa la última de la baraja, que le pertenece, y es la que designa el triunfo.

De lo que principalmente debe cuidar todo buen jugador, es de retener en la memoria las cartas que se han jugado, sobre todo los triunfos, sin cuyo requisito es imposible que acierte á ganar. Tambien procurará no incurrir en ninguno de los renuncios que hemos indicado, porque si lo advierten los contrarios le exigirán diez tantos por el descuido á mas de lo que pierda; pero si el mismo que renunció advierte su falta antes de alzarse la baza, puede enmendarla, y en este caso los demás jugadores reformarán su jugada, si les conviene.

Por regla general el mano que se halle con dos, tres ó mas triunfos, superiores debe salir arrastrando, especialmente si tuviese alguna runflada en otro palo para asegurarla, debiendo persuadirse que sin arrancar los triunfos no se puede dar capote ni hacer las runflas de otros palos. En el caso de que los triunfos no sean seguidos, y que se tengan la *Malilla,* ó el as, con otros de los in-

feriores, se saldrá triunfando de uno menor que indicará al compañero que debe jugar cualquiera de los dos si lo tuviese para ganar y volver á triunfar. Esta doble operacion facilitará sacar á los contrarios algunas de las cartas de tantos.

Teniendo el jugador un as y otro triunfo de los pequeños y conviniéndole triunfar, deberá hacerlo con el as, pues cuando el compañero no tenga la *Malilla*, la sacará á los contrarios, y asegurará á aquel las cartas de tantos que tuviese. Si se hallase con la *Malilla* dejará correr el as, y quedando en mano del que hizo la salida, repetirá la triunfada. De tres triunfos de rey, lo mejor es no triunfar, y aguardar á que lo hagan los contrarios, á no ser uno de ellos el caballo, que entonces podrá salir de él. En cualquiera otra ocasion la salida de caballo es muy peligrosa: por eso dicen los jugadores *salida de caballo, quince para el contrario*. En los arrastres ó triunfadas se debe ser muy parco; si al primero ó segundo no sirviese alguno de los contrarios, será bueno suspenderlos, porque no es ventajoso gastar dos triunfos por uno, mayormente si se hubiera manifestado algun fallo en el compañero; en este último caso deberá jugarle por el palo en que esté fallo, para que aproveche

sus triunfos, y si las cartas que juegue fueren firmes, le dará descartes de otro palo en que podrá emplearlos. Hay ocasiones en que las cartas del jugador exigen absolutamente los arrastres continuados.

Un arrastre de carta mediana, como sota ú ocho, no exige del compañero que lo repita, porque comunmente solo tiene por objeto sondear el juego. Tampoco lo exige cuando se ha hecho por arrancar al contrario una carta de valor descubierta.

Se debe triunfar despues de haber pasado una *Malilla* para asegurarla; y cuando se ha descubierto en los contrarios el as ó el rey; pero ha de ser con carta que los haga saltar para que el compañero los coja con la *Malilla*.

El jugador que arrastra de una carta menor que el ocho, indica á su compañero que le queda la *Malilla* y quiere que ponga el as, si lo tiene, y que le vuelva el triunfo. Este arrastre indica igualmente hallarse con cartas firmes que desea asegurar; y así el compañero deberá corresponder con los arrastres, siempre que pueda.

No se debe arrastrar si el compañero hubiese sacado de triunfo el as ó el rey, á no ser que tenga

la malilla, que es lo que se debe presumir si lo hiciere, y el otro procederá en esta inteligencia. Tampoco se arrastrará cuando los contrarios hubiesen pasado una *Malilla*, ni cuando ellos muestren interés en arrastrar.

Conocido un fallo en los contrarios, se les jugarán las cartas blancas de aquel palo, para gastarles los triunfos, jugada muy favorable si el que falla está á la derecha del jugador; pero si lo fuere el que ha de echar la última carta de la baza, puede ser perjudicial.

El jugador que vé que su compañero, en vez de volverle á su salida, arrastra, debe tenerlo por señal de que se halla con cartas firmes que quiere asegurar; por lo cual, al volver á entrar, repetirá el arrastre, á menos que se hayan perdido aquellas.

A salida de compañero hecha á ley, es comun y conveniente no pasar la *Malilla*, porque se le debe suponer con el as; pero hay muchas situaciones que exigen lo contrario. Si á la *Malilla* acompañan pocos triunfos y pequeños, desprendiéndose de ella y habiendo quedado fallo el jugador, ya no pueden cortar los arrastres á los contrarios, quienes se harian dueños del juego á su voluntad. La carta descubierta puede tambien

influir mucho en conservar ó largar la *Malilla*, segun el número y clase de triunfos que la acompañen.

Es pésima salida la de carta sola, á no ser que se quiera aprovechar algun triunfo pequeño, porque regularmente descompone el juego del compañero; pero si fuese de rey, puede ponérsele en buena posicion. La salida de rey solo ó segundo, cuando se tienen buenas cartas en otro palo, no engaña al compañero, le asegura el as, si lo tuviere, y le proporciona la entrada á las triunfadas, que son las que facilitan el paso á las cartas de valor de los demás palos.

Por último, si un jugador arrastra de firme y al segundo ó tercer arrastre no sirve el compañero, resulta la dificultad de como este ha de indicar al primero el palo á que ha de salirle. Los jugadores están muy divididos en esta cuestion, que es la mas importante del juego, porque de resolverla mal puede malograrse un capote. Opinan unos que el primer descarte que se haga sea del palo que quiere se le juegue, por si no hay otra ocasion de indicarlo; pero esto tiene el inconveniente de que la carta podrá hacer falta para dar un capote; otros creen que el descarte debe hacerse de los

dos palos de que huye, por ser muy probable no haber tiempo para hacer dos descartes. En esta duda parece lo mas sencillo establecer que el descarte se ejecute del palo que sigue inmediatamente al reservado por el órden nominal de oros, copas, espadas y bastos. Pondremos un ejemplo: supongamos que los triunfos son oros, y el palo á que se quiere que juegue el compañero, copas; el descarte se hará de espadas. No se nos oculta que podrá suceder que el compañero se halle sin carta de dicho palo; pero este método salva todos los demás inconvenientes; y así como se sufre que el jugador que triunfa no tenga carta del palo privilegiado del compañero, tambien es preciso pasar por la falta de este considerándola como uno de los azares del juego.

Los pagos que se hacen, son:

Por la salida de la *Malilla* en el alce de las cartas.....	5
Por la de un as.....	4
Por la de un rey.....	3
Por la de un caballo.....	2
Por la de una sota.....	1
Por cada baza.....	1

Por cada punto que pase de treinta y seis no habiendo capote..... 1
Por el capote..... 72
Por un renuncio de cualquiera clase.. 10

En mano de favor, como ya hemos dicho, todo se paga doble.

LA BACIGA

Para jugar á la *Báciga* se quitan de la baraja los ocho y los nueves. El siete de oros y el de copas son comodines y como tales pueden representar cualquiera otra carta del juego, á menos que unido el valor que quiera dárseles al de los puntos que tenga el jugador no excedan de treinta y uno.

Las figuras valen diez puntos, los ases uno y las demás cartas, excepto los comodines, los que señalan. Los naipes mayores son los reyes, á los que siguen por su órden los caballos, las sotas, y demás.

El que tiene dos cartas iguales, como dos sotas, dos cincos, etc., cuenta parejas.

Cuando con solas tres cartas de la primera y segunda distribucion no se excede de nueve puntos,

se hace *báciga* y es preferida la que se compone de menos puntos.

Si con solas tres cartas se hace pareja triple, aunque para ello sea preciso dar un valor convencional á los comodines, se tiene los que se llama *bacigote*, el cual siendo de cartas inferiores es preferido al de las superiores.

El jugador que con solas cuatro cartas, use ó no de los comodines, compone una pareja cuádruple, siempre que no pase de treinta y una la suma de puntos de las cuatro cartas, tiene *catorce*.

El que reune el número de tantos competente, tiene *partida*.

Juego es una calidad con que se designa al jugador que tiene en la mano mayor número de puntos que los demás, pero sin exceder de treinta y uno.

El *catorce* hace ganar la partida, esto es, el fondo del juego.

El *bacigote* vale siete tantos y termina la mano, impidiendo que se cuente nada, ni *Báciga* ni parejas.

La *Báciga* vale dos tantos, ganándola solo.

La *pareja* de dos cartas vale un tanto; la triple tres.

El *juego* vale dos tantos al que tiene treinta y un puntos y uno al que no los tenga.

Sorteada la mano, se distribuyen tres cartas á cada jugador, bien sea una á una, ó dos primero y una despues, pero siempre del mismo modo y por debajo de la baraja.

El que es mano usa de la palabra y manifiesta si tiene ó no *Baciga*, ó bacigote. Si tiene bacigote y quiere ganarlo, lo dice y enseña los naipes; si *Baciga* puede indicarlo solamente; caso de no tener una cosa ni otra, dirá *paso* y los demás jugadores continuarán hablando por su órden. Si alguno tiene bacigote, se da por concluida la mano y apunta los siete tantos; siendo la *Báciga*, el que es mano comienza á pedir cartas para llegar al punto y una vez plantado ó pasado, siguen los demás por el mismo estilo.

Cuando ninguno tiene *Báciga* ni bacigote, se descartarán los jugadores de aquellas cuyo punto no les parezca ventajoso y el que distribuye da nuevas cartas. Entonces comienza por segunda vez el exámen y manifestacion del juego, pero no ha lugar á un segundo descarte.

Cuando nadie dice tener *Báciga*, ó cuando el bacigote es de ases, doses, ó treses, puede este

anunciarse como *Báciga*, ó callárselo absolutamente.

Si dos jugadores tienen *Báciga*, pueden preguntarse si es con comodin, y en tal caso dirá el que lo tenga en qué carta lo convierte. Nadie puede preguntar si gana ó pierde la *Báciga*. El que no tiene esta, no hará pregunta alguna, bajo ningun pretexto.

Cuando se ha dado al comodin un valor particular, ya no es permitido darle otro, aunque ofrezca mas ventajas.

Todo jugador que quiere tantear sus premios, debe manifestar sus calidades.

Pasando de treinta y un puntos, ya no puede contar el jugador *Báciga* ni pareja en aquella mano, y además pierde uno de los tantos que tenga.

El que una vez dijo haberse pasado, pierde el derecho á toda reclamacion, aunque conozca despues que se equivocó.

El bacigote tiene la preferencia para concluir partida, despues la *Báciga*, luego la pareja y por último el juego.

Es de advertir, sin embargo, que aunque el jugador que tenga bacigote ó *Báciga* sea el peor sentado ó último de mano, concluye la partida; con

la pareja, cuando le toca pedir carta y antes de plantarse para el juego, y con este despues que todos hayan pedido cartas para el punto, por mas que alguno tenga treinta y uno de mano.

EL MUS

El *Mus* es un juego de envite, de orígen vascongado, en que toman parte cuatro compañeros, ó tres bajo el nombre de *Mohino*. Consta de cinco suertes, ó lances: el primero, llamado en vascuence *andia*, que quiere decir *el grande*, consiste en envidar á las cartas grandes, como reyes, caballos, etc.; el segundo, *chiquia* (*el pequeño*), es ir al envite de las cartas pequeñas, como ases y doses; el tercero *parejas* (parejas) las tiene de tres clases; sencillas, que se componen de dos cartas iguales, como dos reyes, que son las mayores en su clase; medias, de tres reyes, etc.; y dobles, que constan de cuatro reyes, ó de dos reyes y dos ases; y el cuarto *jocoa* (*juego*) es ir al punto de 31, que es el mejor de esta suerte,

luego se sigue al 32 y de este se salta al 40, desde el cual se empieza á descender por 39 hasta 33, que es el peor ó mas bajo. Hay pues, diez puntos, que son 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 32, y el mayor 31; para ir á este lance es menester tener alguno de estos puntos ganado el más alto, por el órden que se ha marcado. El quinto y último lance, *puntua* (*no juego*) y veinte y siete puntos, que empiezan desde el 4, el peor y mas bajo, y concluyen en el 30, el mayor y que gana á todos los demás; para ir á él se ha de tener alguno de los veinte y siete puntos que comprende. Esta suerte no tiene efecto por lo comun sino cuando no hay treinta y una.

Aunque en los envites no hay necesidad de servirse de términos vizcainos, pues se dice : envido dos, tres. etc., diremos sin embargo, que *bay* significa sí, *bi* dos, *hiru* tres, *ez* no, *lau* cuatro y *amarraco* cinco. El uso ha conservado la palabra *órdago* (*echar el resto*) para envidar todo el juego, ó el resto de los tantos que faltan para la conclusion de la partida, cuando se echa.

El *Mus* se juega con una baraja de cuarenta naipes, á veinticinco tantos, ó sean cinco amarracos. A cada jugador se le distribuyen cuatro cartas, y

el mano empieza pronunciando una de estas tres palabras:

Mus, con la cual indica que quiere descartarse de alguna, ó de todas las cartas que le han tocado; pero no lo hace hasta que corre la palabra por todos los demás jugadores, para saber si aceptan el descarte, en cuyo caso, verificado que sea, el mano vuelve á hablar, repitiendo — *Mus*, si no está contento con las nuevas cartas, hasta que algun jugador le corte diciendo: *no hay Mus*;

Paso, que indica que no quiere descartarse ni envidar; y corre tambien la voz por los demás jugadores para saber si todos pasan ó no;

O *envido*, que es apostar cierto número de tantos á la suerte á que se envida, que precisamente se ha de empezar por la grande, siguiendo despues por el órden en que van marcadas.

Si cuando dijo — *Mus*, hubo algun jugador que le cortó con *no hay Mus*, es un envite sencillo á la suerte que corresponde, y los contrarios del envidante deben contestar, ó que no quieren el envite, y pierden de contado un tanto, ó admitiéndolo lisa y llanamente, y no tienen lugar los reenvidos; ó reenvidando los tantos que quiera, los cuales podrá aumentar en igual forma el primer en-

vidante, hasta echar unos ú otros el resto de la partida, diciendo — *órdago*.

Si cuando el mano dijo — *paso*, cualquiera de los tres jugadores añadió — *no paso*, es tambien un envite sencillo, al que deben contestar los contrarios, ó no admitiéndolo, y pierden un tanto en el acto, ó admitiéndolo, y no hay reenvidos, ó aumentando los tantos del envite recíprocamente por dos, tres amarracos, ó cincos; ó finalmente por el *órdago*.

Suele ocurrir en el envite del órdago una duda nacida de la diferencia de tantos que tengan los jugadores; por ejemplo, los compañeros A tienen diez y ocho tantos, y los compañeros B quince. Envidan los B órdago, admiten los A, y ganan aquellos el envite: ¿Acaban estos la partida? Sostienen unos que no, porque el resto de los compañeros A no pueden perder mas que siete tantos, que son los que les faltaban, mientras otros afirman lo contrario. Nosotros creemos que esta duda podria resolverse del modo siguiente: cuando los envidantes del órdago son los mas adelantados, se cae su envite sobre el resto de sus contrarios, y si estos ganaran el órdago, acaban la partida; pero siendo los mas atrasados los que envidaron, recae

sobre los otros y solo deben ganar los puntos que les falten.

Cuando el mano empezase envidando, sus contrarios deben responder, ó no admitiendo el envite, y pierden un tanto, ó admitiéndolo, ó reenvidando.

Si todos pasan, aunque haya habido suerte en el lance correspondiente, la gana al último el que la tuvo mayor.

El envite al lance grande se dirije á la mayor ó mayores cartas, como reyes, caballos, etc.

Decidido ya el lance ó suerte grande, ó pasándose todos, por no haberlo habido, se sigue al pequeño, que es envidar al punto menor, como ases, doses, etc., en el cual, como en todos los otros lances, se procede como en el primero, con la diferencia de que no se canta *Mus*, y se empieza desde luego por pasar ó envidar.

Hace poco tiempo que se han introducido dos comodines, el caballo de bastos y la sota de oros, con los nombres de *Perico* y *Perica*; estos se pueden trasformar en cualquiera otra carta de la baraja, á voluntad de su tenedor; pero una vez fijada la que deben representar, no puede alterarse en aquella mano.

El lance grande, que es de reyes, caballos, etc., como recordarán nuestros lectores, el pequeño, las parejas sencillas y el *no juego*, pasados, esto es, que no han sido envidados, solo valen un tanto al último; pero el *juego*, si fuese de treinta y dos ó mas, vale dos, y de treinta y uno, tres. Las medias parejas ó tres cartas iguales, valen dos y las duples tres, á los que se añaden los envites.

En las parejas duples hay discordancia sobre la que debe ganar; sin embargo, la mayor parte de los jugadores convienen en que las de reyes y dos reyes con dos ases ganan á todas. La duda queda en pié respecto á las demás parejas distintas, como dos caballos y dos doses, dos sotas y dos cuatros. Unos quieren que gane la de caballos, por la preferencia que estos tienen sobre las sotas para el lance grande, aunque unidos con dos doses sea menor el punto; mientras otros sostienen que debe atenderse á este, en cuyo caso las dos sotas y los dos cuatros ganarian. Conviene, por consiguiente, que los jugadores establezcan al empezar la partida la práctica que debe seguirse en este y otros casos dudosos.

En el *Mus*, como en todo juego de envite, es menester mucho cuidado para anunciar las juga-

das con precision y claridad, porque el que por descuido deja de anunciar cualquiera suerte ó lance, no solo no le vale nada; sino que pierde un tanto en el caso de que el contrario la tenga, pues se considera como si hubiese admitido un envite hecho por el contrario.

El que teniendo un rey ó caballo para la suerte grande, muestra primero el caballo, cambia la suerte, es decir, hace que se considere el caballo como la carta superior y el rey la segunda para graduar el punto; en una palabra, no es *andía* de rey, sino de caballo, porque el rey perdió la preferencia en el mero hecho de haber sido postergado. Lo mismo se entiende respecto á las suertes sucesivas. Esto manifiesta el rigor con que en este juego se aplican las leyes penales del mismo.

Cuando un jugador acepta el envite de su contrario, el compañero no puede aumentarle, y en cambio al del envidante no le es permitido enmendar la jugada de aquel : si los dos envidaren á un tiempo, prevalece el envite del primero.

El *Mus* entre tres se juega lo mismo que el entre cuatro, con la única diferencia de que el dador hace el mohino, contra el cual juegan los otros dos; que se quitan los doses y los treses; y que el

mohino recibe cinco cartas, para elegir cuatro y descartarse de una y aun de mas.

Para jugarle entre dos se quitan los ochos, los nueves, los doses y los treses.

Es del mayor interés ocultar á los contrarios las cartas y suertes que se tienen, é indicarlo al compañero por medio de señas, que ponen á prueba la destreza de los jugadores. Las mas generalmente admitidas son las que siguen :

Para el *Mus*, se extienden un poco hácia adelante los labios cerrados, y para indicar al compañero que lo anule, se inclina la cabeza al lado derecho.

Para el lance grande de rey, se muerde el labio inferior; de caballo se sopla lijeramente, y siendo dos, tanto reyes como caballos, se repiten las señas.

Para el lance pequeño, un as v. g., se saca la punta de la lengua, y para un dos se mueve á los dos lados.

Para parejas, se tuercen un poco los labios á la derecha, á las medias mucho mas y á las duples moviéndolos á ambos lados.

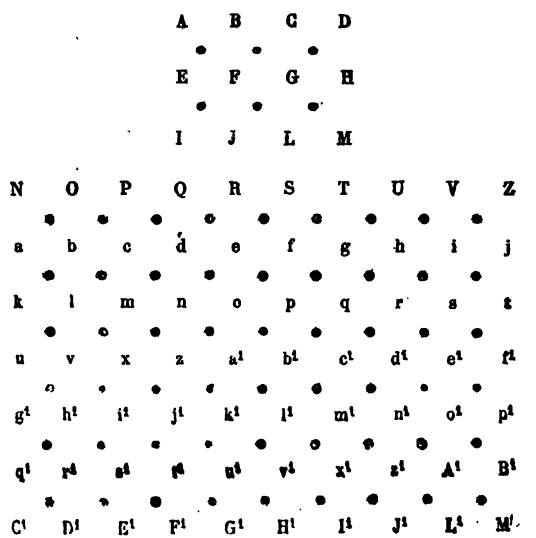
Para el juego de la treinta y una se guiña el ojo derecho, para el de treinta y dos los dos, y para el de cuarenta se levantan.

Para mandar al compañero que envide ó reenvide mas tantos, se levanta la cabeza y para treinta y tres y restantes se mueve la cabeza á uno y otro lado.

Para los comodines Perico y Perica, se pone el labio inferior sobre el superior.

LA BATALLA

Se juega sobre un tablero dividido en ciento cuarenta y cinco casillas, en esta forma:



Cada letra señala una cavida, y una casilla cada punto.

Supóngase para la mejor inteligencia que cada letra y cada punto están colocados en el centro de una casa ó una casilla.

Las piezas que juegan en el ataque son veinte, blancas, y se disponen de este modo: Un jefe en la casa H^1; un edecan en la G^1; un jefe subalterno en la I^1; dos ayudantes de órdenes en las C^1 y en la M^1; seis granaderos en las D^1, E^1, J^1, L^1, s^1 z^1; cuatro cazadores en las g^1 r^1 A^1, B^1; dos baterías rodadas en las t^1 y v^1; dos de á lomo en las u^1 y x^1; y un espía en la J^1.

Las piezas que defienden son diez y seis, negras, á saber: un mariscal en la casa F; un edecan en la G; un jefe de estado mayor en la B; dos ayudantes en las J y L; cuatro granaderos en las A D E H; dos cazadores en las I y M; dos baterías rodadas en las R T; dos de á lomo en las Q y S; y un espía en la C.

Gánase la batalla ó el fuerte apoderándose con cuatro piezas, excluso el espía, de las casas F G J y L y pierde el que ataca si se le impide dicha ocupacion.

Cuando el que defiende mata al jefe enemigo,

gana la partida; pero esta puede prolongarse y disputarse hasta impedir absolutamente la ocupacion de la scasillas indicadas.

El movimiento de las piezas se subordina á las reglas que ponemos en seguida :

El general anda á su alrededor un paso; mata si quiere, excepto los cañones, y puede trocar de casa con el coronel, si estuviese á su alrededor, como no haya entre ambos un edecan.

El jefe de estado mayor se mueve un paso y mata oblícua y recta pero no horizontalmente; tiene la facultad de poder cambiar de casa con granadero ó cazador de su bandera, siempre y cuando no esté de por medio un edecan.

Los ayudantes adelantan en línea recta ú oblicua un paso ó dos si se quiere en el caso de que esté libre la casa intermedia; pero solo pueden matar en la casa inmediata.

El edecan se mueve lo mismo que los ayudantes, con la sola diferencia de que tiene derecho á pasar de una casa á una casilla y á recorrer estas en la direccion que mas le convenga. Colocándose en una casilla en medio de cuatro casas ocupadas por piezas de su color, las hace inatacables. El edecan blanco amenaza y mata, á distancia de una

ó dos casillas, al negro, siempre en línea **recta** y este á aquel, en línea horizontal.

El granadero se mueve y mata en línea **oblícua** y horizontal un paso, mas no retrocede.

El cazador anda un paso y mata en línea oblícua y horizontal, pero puede retroceder.

La artillería rodada se mueve y mata como el general á todas las piezas, menos al espía, y si hallan á la vez dos piezas enemigas enfiladas, las matan á un tiempo ó se contentan con una si quieren.

La artillería de montaña se mueve como la rodada y mata, ó bien directamente á la pieza que tiene delante, ó bien saltada ó por granada á la que está distante dos casillas en alguna de las líneas.

El espía se mueve como el cazador, pero puede andar dos pasos y solo le matan el coronel, los granaderos y los cazadores. No mata á nadie y cualquiera pieza, excepto el general, puede desalojarle de la casa que ocupa, pasando entonces á ocupar la que deja vacía la pieza que le reemplaza.

Los ayudantes, los edecanes y el general no matan á los cañones.

Cuando el edecan camina por las casillas, no

puede matar ni ser muerto sino por el otro edecan.

No es obligacion el matar.

Las baterías rodadas y de á lomo matan por detras.

Un granadero ó un cazador sitiador que entre en una de las casas A B C D, ó un cazador ó granadero sitiado que llegue á una de las casas desde C^1 á M^1, mata por esto solo como el general, en todas las líneas.

El edecan que se coloca en una casilla al lado del espía ó del general, no los hace inatacables como las otras piezas.

Parece inútil advertir que línea es, por ejemplo, la què va de A á I; horizontal la que va de A á D; y oblícua la que va de A á T., etc.

EL ENANO AMARILLO

Se juega sobre un tablero en el que está pintado un *Enano* de color *amarillo* con el siete de copas en la mano. En los cuatro ángulos del tablero hay figurados otros tantos naipes; en la parte superior, á la derecha del enano, el caballo de espadas, y á la izquierda el rey de oros; en la inferior, á la izquierda la sota de bastos y á la derecha el diez de copas (1). Puede suplirse el tablero colocando encima del tapete el siete de copas y en los cuatro ángulos los naipes arriba citados, pero tomando uno y otros de distinta baraja de la que se destina al juego, la cual debe quedar completa.

(1) El Enano amarillo se juega con baraja francesa de cincuenta y dos cartas.

Toman parte en el juego lo menos tres personas, lo mas ocho y cada una de ellas se provee de antemano de cierto número de fichas cuyo valor es convencional. Distribuye los naipes, el que designa la suerte y lo hace en cinco vueltas. Siendo tres los jugadores, cada uno recibe quince cartas y quedan siete de monte; siendo cuatro solo doce y restan cuatro; siendo cinco, nueve; siendo seis, ocho; siendo siete, siete; y finalmente siendo ocho, seis, quedando de mónte, segun el número, siete, cuatro, tres y cuatro.

En seguida se procede á hacer las puestas, que consisten en una ficha sobre el diez de copas, dos sobre la sota de bastos, tres sobre el caballo de espadas, cuatro sobre el rey de oros, y cinco sobre el *Enano amarillo*, ó siete de copas.

La carta de mas valor es el rey, la de menos el as; las figuras valen diez tantos y las cartas blancas las que representan.

El que es mano empieza por jugar la carta que le parece mas á propósito para deshacerse de las demás y por decir en alta voz la que le falta en el órden correlativo; por ejemplo, si tiene un as, un dos, un tres, un cuatro y falta un cinco, dice : — *Sin cinco*, y entonces el jugador de la derecha le

presenta, si le tiene, juntamente con las demás cartas superiores hasta el rey. Si nadie tiene entre las suyas la carta deseada, por haber quedado en la baceta ó monte, el mano continúa jugando.

El jugador que se deshace al punto de todas sus cartas, cuando le toca la vez de jugar, gana todas las puestas que llenan el tablero y además las fichas que los contrarios deben darle por el número de puntos que les quedan en la mano.

La baza pertenece al que jugó en último lugar la carta superior. El que recoge la baza juega de nuevo hasta que llega á la última carta de la escala que ha formado, cuya marcha continúa mientras uno de los jugadores no se deshaga de todas sus cartas, ganando de este modo la partida. Entonces tienden las suyas los demás y pagan un tanto por cada punto que representan.

Como en este juego no hay renuncio, ni triunfo puede matarse una carta cualquiera de un palo, con otra inmediatamente superior de palo distinto.

Gana las puestas que hay sobre el *Enano amarillo* el que teniendo el siete de copas logra deshacerse de él, del mismo modo que el que tiene el caballo de espadas, el rey de oros, la sota de

bastos y el diez de copas, gana en iguales circunstancias las puestas respectivas. Sin embargo, dichas cartas, llamadas buenas, son perjudiciales cuando uno no consigue hacer uso de ellas, porque significan muchos tantos de pérdida.

El Enano amarillo tiene mucha semejanza con el *Chilindron*, el *Cometa* y otros juegos.

EL ZANCANETE

Este juego, muy en boga en el siglo anterior, es hoy poco conocido; sin embargo, daremos una idea de él en obsequio de las personas curiosas, y por si un capricho de la moda vuelve á ponerle en uso.

El *Zancanete* se juega con una baraja completa, entre tantas personas como se quiera. Los que alternativamente distribuyen, se llaman *brigadas*; los demás *peones*.

El brigada que es mano, baraja, hace cortar y da una carta á cada uno de los otros brigadas, comenzando por su derecha. Estas cartas se denominan *cartas primeras*, para diferenciarlos de las que se distribuyen en las vueltas siguientes.

Cada brigada estipula de antemano la cantidad

que quiere jugar sobre su carta primera, lo cual constituye el fondo del juego.

Los peones, antes que su brigada haya tirado la carta que tiene en la mano, depositan la suma que juzgan suficiente en una caja que se llama la *alegría* ó *regocijo*.

Distribuido y arreglado ya el juego, tanto sobre las cartas primeras como las del de regocijo, el brigada que es mano se da una carta, que vuelve y enseña. En seguida saca la que debe decidir la suerte del regocijo, y despues una á una tantas como brigadas haya. La pérdida ó ganancia de todos los interesados depende de lo que tarda en salir una carta igual á la que se dió primero, segun las diversas fases de que despues hablaremos.

Cuando el brigada que es mano da una carta primera doble á otro de los brigadas, es decir, una carta de la misma especie que aquella que dió antes á otro brigada, por ejemplo, un rey de copas, si ha dado ya un rey de espadas, de oros ó de bastos, gana la suma que el brigada que no es mano estipuló jugar sobre su carta: pero está obligado á duplicar esta suma sobre la carta doble.

Cuando el brigada que es mano da una carta triple, esto es, una carta de la misma especie que

las que anteriormente ha dado á otros dos brigadas, gana dos veces la suma jugada primitivamente sobre esta carta; pero está obligado á cuadruplicar la suma primeramente jugada, que hemos dicho llamarse fondo del juego, sobre la carta triple.

Cuando el mismo brigada da una carta primera cuádruple, todo lo que se ha jugado sobre las cartas primeras dobles ó sencillas le corresponde, pero pierde lo que hay sobre la carta triple; dejando en el mismo instante de ser mano, sin dar una carta mas.

En fin, si la carta cuádruple que saca el brigada es para sí, gana todo lo que hay sobre las cartas de los otros brigadas y vuelve á comenzar la mano; lo que no sucede cuando la carta cuádruple es la del regocijo, en cuyo caso la jugada es nula por aquella vez, y cada jugador retira el dinero que tenia puesto.

Cuando es muerta la carta de un brigada, debe pagar el fondo del juego á cada uno de los demás brigadas que tienen carta antes que él; pero los que pierden no pagan las cartas dobles ó triples que pudiese haber en el juego, sino como cartas sencillas.

Cuando el brigada que es mano saca una carta semejante á alguna de las que ya sacó, gana lo que se puso sobre la carta que se sacó primero; pero si la carta que saca es igual á la suya, antes de sacar otras semejantes á las que sacó, pierde lo que los peones han depositado en la caja del regocijo. La partida, por consiguiente, no concluye hasta que el brigada mano saca una carta igual á la suya.

Si acontece que en el discurso de la partida volviese las once cartas que son diferentes de la suya, y luego otras once semejantes á estas, haria lo que se llama *jugada llena*, puesto que ganaria todo lo que los peones hubiesen jugado en aquella partida; pero si despues de haber vuelto las once cartas diferentes de la suya, volviese una que fuese semejante á la última, está obligado á doblar en beneficio de los peones, todo lo que ellos hubiesen jugado sobre aquellas doce cartas, experimentando lo que se llama *degollacion*.

Si la carta del brigada saliere doble, como dos sotas, dos caballos ó dos reyes, solo paga el regocijo y los fondos del juego que se encuentran sobre las cartas primeras; pero es menester, para que los peones jueguen sin desventaja, que haya

sobre la mesa otras cartas dobles á mas de la del brigada : de otro modo los riesgos y ventajas serian desiguales, puesto que no habiendo en el juego mas que dos cartas semejantes á las del brigada, estas tardarian mas en salir que aquellas que tenian tres en el juego.

Las mismas reglas y consideraciones deben tenerse presentes para el caso en que sea triple la carta del brigada.

Tambien se juega al *Zancanete* formando partidos; estos consisten en apostar tres contra dos, cuando se juega con carta doble contra carta sencilla, ó dos contra uno, si se juega con carta triple contra carta doble, ó finalmente, tres contra uno cuando se juega con carta triple contra carta sencilla.

El brigada mano tiene el derecho de guardar, cuantas veces gane, las cartas primeras de los diferentes brigadas, aun cuando gane otras.

LA PEREJILA

Para este juego, que por mucho tiempo ha sido el preferido en las tertulias de confianza, por la circunstancia de poder interesarse en él gran número de personas, se usa por lo regular una baraja española de cuarenta naipes, aun cuando no es absolutamente indispensable suprimir los ochos y los nueves.

La *Peregila* ó comodin es el siete de oros, que tiene el valor de cualquiera otra carta, ya sea blanca, figura ó de otro palo, á voluntad del jugador que la posee; pero una vez indicada la carta que representa, tiene el valor de ésta hasta que se concluye el juego, y si él que la obtuvo se pasa, al pedir para la treinta y una, y entregando sus cartas al tenedor de la baraja, vuelve á salir dicha *Peregila*, ya no valdrá mas que los siete puntos

que marca, porque no puede tener sino una aplicacion en cada juego. Si la *Peregila*, despues de distribuidos los naipes, se queda en la baceta y cuándo se dan las cartas para la treinta y una sale entre las pedidas por cualquier jugador, este puede darla en el instante el valor que le acomode, para formar con ella la treinta y una.

El que lleva el juego se llama *interventor* y recauda de los jugadores la cantidad convenida de antemano, la cual distribuye en ocho puestas sobre un carton partido en otras tantas casillas, con letreros que dicen : — *Punto*, *As de oros*, *Mayor de espadas*, *Flor*, *Escalera*, *Parejas Nodiez*, y *Tréinta* y *una*. Si los jugadores no llegasen á ocho, ó sus puestas fuesen tan insignificantes que no cubriese los ocho lotes, el interventor puede suprimir uno ó mas de ellos; y si, por el contrario, los jugadores excediesen de ocho, queda al arbitrio del interventor doblar el ingreso de una ó mas suertes. En el caso de que algunas de ellas deje de salir, como sucede frecuentemente, el interventor con los fondos que recaude irá cargando en cada una lo que la corresponda, segun el ingreso, hasta que se presente jugador que la obtenga.

Para empezar á jugar, el interventor cojerá la

baraja, y cortando ó dividiéndola la persona que esté á su izquierda, empezará á repartirla por la derecha, distribuyendo á cada jugador una carta descubierta, y al que obtuviese el primer as el interventor le entregará la puesta del *punto*, que en defecto del as se adjudicará al tenedor del primer rey, caballo, etc. Si entre las cartas descubiertas sale la *Perejila* y el jugador á quien ha correspondido quiere convertirla en as para ganar el punto, puede hacerlo; pero esto no le da preferencia alguna sobre otro as que haya salido antes.

Despues de entregada la puesta del punto, el interventor continúa repartiendo cartas, entregando á cada jugador dos mas, tapadas. El que reune tres cartas iguales en punto, como tres ases, tres reyes, etc., dice — *Tururú*, y gana todas las puestas, inclusa la del punto que ya se ha cobrado, por ser aquella la combinacion preferida. Excusado parece advertir que el tenedor de dos cartas iguales y la *Perejila* hace *Tururú*; pero si hay otro de cartas mayores en punto, ganará este último. El *Tururú Real* consta de dos sietes y la *Perejila*, y es preferido á cualquiera otro.

El interventor, habiendo colocado la baceta á su derecha, dirá: *As de oros*, á cuya voz el juga-

dor que tenga esta carta la manifestará y cobrará la puesta correspondiente; pero si el as de oros estuviese entre las cartas sobrantes, ninguna otra tendrá derecho á la puesta, excepto la *Perejila* que, de una vez para siempre, repetimos puede ser transformada en todos los casos á gusto de su tenedor.

La puesta de *Mayor dé espadas* la gana el jugador que tiene el siete de este palo, en su defecto el seis y así sucesivamente hasta el dos.

La *Flor* se gana con tres cartas del mismo palo, y si hubiese dos ó mas jugadores con derecho á la puesta, será preferido el que tenga mayor punto, y en igualdad de circunstancias el mano. Si las dos cartas restantes del poseedor de la *Peregila* fuesen de oros y no se presentare otra Flor, ganará la puesta sin desvirtuar ó aplicar la *Perejila*, á la que podrá dar cualquiera otro valor, pero siempre representando oros. Habiendo otra Flor, tiene que valuar la *Peregila*, pero no puede darla mas punto que el de diez, que es el valor de las figuras.

Tres cartas correlativas, en punto, como dos, tres y cuatro, siete, sota y caballo, etc.; forman lo que se llama *Escalera*, aunque sean de distintos palos, siendo preferida la Escalera mayor en punto,

y en caso de dos ó mas iguales, la de mano.

La puesta de *Parejas* se adjudica al que presenta las dos cartas iguales mayores en punto.

La de *Nodiez* pertenece, como su nombre lo indica, al que con las tres cartas que le han tocado reune un punto menor de diez. El nodiez mas bajo es preferido en caso de competencia.

Despues de esta suerte, el que ha dado las cartas va distribuyendo los sobrantes á los jugadores por lo pidan, una á una y descubiertas, que añadiendo los puntos de las que reciben á los de las que tenian en la mano, procuren reunir treinta y uno, para ganar la puesta llamada así. Las figuras se cuentan por diez, los ases por once y por una, segun conviene al jugador, y las demás cartas por su valor nominal; pero el que tenga en las tres cartas que recibió primero uno ó dos ases, habiendo ganado con ellos alguna puesta, como espadas, flor, escalera, parejas ó nodiez, ya no puede contar los ases mas que por un punto. El que quiere *plantarse* en veinte y nueve, treinta ó menos puntos, gana la puesta de la treinta y una si los demás jugadores no consiguen hacerla, ó no se plantan en puntos mas altos.

Con las cuarenta cartas de la baraja pueden ju-

gar hasta trece personas, y sobre una carta. Para repartir á la treinta y una, el que distribuye los naipes manifiesta su punto y une sus tres cartas á la que quedó; sí con ellas no hubiera bastantes, toma las del jugador que está sentado á su izquierda, y así sucesivamente.

Cuando se juega con los ochos y los nueves, por exigirlo el gran número de personas que desean tomar parte en el juego, es *Perejila* el nueve de oros.

LA MOSCA

A este juego pueden jugar de tres á seis personas. En el primer caso basta una baraja, como en los Cientos, muchos jugadores sacan hasta los seises; en el segundo es necesario dejar todos los puntos, á fin de que haya naipes para proveer al descarte, que por precision hay que hacer; en una palabra, débense dejar mas ó menos cartas, proporcionalmente al número de jugadores, para que queden siempre en la baceta por lo menos tres cartas por jugador.

Despues de haberse sorteado la mano, por ser ventajoso jugar el primero, y tomado cada cual cierto número de fichas y tantos que tienen un valor relativo al interés que se trata de atravesar, el que distribuye da á cada jugador, y toma igualmente para sí, cinco cartas, y en seguida vuelve la

de encima de la baceta para que marque el triunfo.

El mano se descarta de los naipes que gusta, desde uno hasta cinco, si le conviene, y seguidamente lo hacen los demás.

El que pide cartas de la baceta se considera que juega como ya queda dicho. Se puede tambien jugar sin tomar cartas, cuando se tiene bastante buen juego para poder competir. Igualmente puede dejarse de pedir cartas, cuando por tener mal juego no se quiere jugar, lo que acontece alguna vez cuando el jugador observa que los que le preceden se abstienen de pedir carta.

El que en el discurso del juego no gana ninguna baza, paga la *Mosca*, que consiste en tantos puntos cuantos son los jugadores, y que cobra solo el que distribuye, y así cada cual á su vez.

Cuando varios pagan á la vez la *Mosca*, lo cual es muy frecuente siendo cinco ú seis los jugadores, se cobran todas al mismo tiempo, á menos que se convengan en pagarlos separadamente.

El que no considera sus cartas bastante buenas para arriesgar la partida, ya que no ha pedido otras de la baceta, ni jugado sin pedirlas, coloca su juego, sin tocar el descarte, debajo de la baceta.

Cada baza que se gana vale una ficha al que

la recoge, dos cuando la Mosca es doble, etc.

Si las cinco cartas que recibe al principio un jugador son de un mismo palo, aunque este no sea el que triunfa, gana la *Mosca* sin jugar, y á esto es á lo que propiamente se llama *Mosca*. Si á la vez la tuviesen dos ó mas jugadores, gana el que presente la *Mosca* de triunfos, y en su defecto el que tiene mas puntos.

El as, que segun el órden va despues de la sota, se cuenta por diez puntos, las figuras por otros diez y las demas cartas por los que pintan.

El que tiene la *Mosca* no está obligado á decirlo; pero es ventajoso dárselo á entender á los contrarios; si se lo preguntan, debe eludir la contestacion, porque no es permitido mentir.

El que falla paga la *Mosca* de tantas fichas cuantas sean las que haya en el juego; y del mismo modo el que pudiendo matar una carta jugada, ya sea jugando otra mas alta del mismo color, ya contrafallando, no lo hace, paga tambien la *Mosca*.

El que fuese sorprendido haciendo trampas en el juego, ó tomando cartas para mejorar el suyo, paga la *Mosca*.

El que distribuye mal, vuelve á recojer las car-

tas dadas y baraja de nuevo, sin sufrir otro castigo.

Aunque se encuentre una carta vuelta, no es necesario barajar otra vez, á causa de los descartes.

EL BURRO

Se juega entre dos con una baraja de treinta y dos naipes. El rey mata al caballo, este á la sota, la sota al as, el as al nueve, etc., y así hasta el siete.

Sácase á la suerte quien será mano, á cuyo fin alzan ambos jugadores, cada uno á su vez y descubren la carta que en el corte han sacado, y al que tiene la mas baja toca dar cinco cartas á su adversario, quedándose él con otras cinco y volteando despues una, para saber el triunfo.

El que es mano empieza por jugar la carta que gusta; su contrario está obligado á servirle del mismo color ó palo, si tiene, y en otro caso á matarle con triunfo. El jugador que gana la baza es mano en la siguiente.

Despues de jugadas las cinco cartas, el que ha hecho mas bazas gana un punto. Llámase hacer bola cuando uno de los jugadores gana las cinco bazas, que valen dos puntos.

Cuando algun jugador renuncia ó deja de matar, pudiendo, pierde un punto; si fuese el primer jugador quien cayó en falta, tiene que jugar tan solo por una vez, del palo que le marque su contrario; y este último, en igual caso, se somete á poner su juego al descubierto y á permitir que el primero juegue como mejor le plazca.

El que comete renuncio cuando su adversario ha ganado dos ó tres bazas, y volviendo á tomar las cartas hace bola, no gana mas que un punto.

Cuando se rehusa el punto, si el jugador que le ofreció falla el palo pedido, aunque tenga, y el adversario tiende su juego, creyendo por el fallo que tiene bola, cada uno vuelve á tomar sus cinco cartas, y el que ha faltado está en la obligacion, cuando no pueda servir del palo que se le pida, de jugar la carta que le indique su adversario.

No pueden jugarse tres cartas á la vez; al que lo hiciese diciendo al mismo tiempo *mato ó corto*, se le considera como si hubiese fallado, á menos

que la carta con que pretende matar se halle encima y se tengan por jugadas las tres cartas por el órden en que aparecen sobre la mesa.

LA OCA

Se juega con dos dados sobre un tablero dividido en sesenta y cuatro casillas dispuestas en forma circular. Cada jugador, cuyo número es ilimitado, tiene una pieza, y el que logra llegar con ella al número 63, gana la partida. Para esto arroja los dados cuando le toca y sumando los puntos que marcan los que tenia anteriormente, si se ha tirado mas de una vuelta, coloca la pieza en la casilla que tiene número igual al producto de aquella suma.

En las casillas 5, 9, 14, 18, 23, 27, 32, 36, 41, 45, 50, 54 y 59, hay pintadas ocas, y el que jugando se para en una de ellas, va *volando* hasta dar en otra casilla en que no la haya.

En la casilla número 6 hay figurado un puente, en la 19 una venta, en la 26 dos dados con los nú-

meros 3 y 6, en la 31 un pozo, en la 42 un laberinto, en la 52 una torre, en la 53 dos dados con los números 4 y 6, y en la 58 la muerte.

El que tiene que pararse en la casa 6, en que está el puente, paga un tanto por el pontazgo y pasa á la casilla 12. El que entra en la venta, número 19, paga uno, y descansa hasta que los demás juegan á su vez.

El que se para ó cae en el pozo, número 31, paga tambien y no puede salir hasta que cae otro.

El que da en el laberinto, número 42, paga igualmente y retrocede tres puntos.

El que se detiene en la torre, número 52, paga y no se mueve de allí hasta que los demás han jugado tres veces.

El que se para en la muerte, número 58, paga y vuelve á empezar.

Como debe venir justo el número que marquen los dados, sumado con el que tiene el jugador, para quedarse en la casilla 63 y ganar la partida, siempre que el número de aquellos exceda de este, deberán retrocederse tantas casillas como puntos de exceso haya.

El jugador que tiene su pieza de la casilla 60 en adelante, juega con un solo dado.

EL PANFILO

Se parece mucho al juego de la *Mosca*. La sota de bastos es el *Pánfilo*, triunfo superior á todos los palos y que mata al rey.

El que tiene el *Pánfilo* recibe de cada jugador un tanto.

Si el que distribuye las cartas, al echar la que marca el triunfo, vuelve el *Pánfilo*, es libre de agregarlo al palo mas numeroso en su juego.

Aunque en las cinco cartas que reciben los jugadores tuviese cualquiera de ellos el *Pánfilo* acompañado de cuatro cartas de un mismo palo, no por eso ganará la Mosca, pues es de absoluta necesidad para ganarla que las cinco cartas sean del mismo palo.

En lo demás son aplicables á este juego las reglas del de la *Mosca*.

EL TRECE

Se juega con una baraja completa de cincuenta y dos naipes, entre un *banquero* y los *puntos*, cuyo número es ilimitado. La suerte designa quien será banquero en la primera mano.

Cada punto pone en el juego una cantidad convenida. Luego toma la baraja el banquero, hace cortar al jugador que está á su izquierda y va descubriendo las cartas una á una y dice—*as*, al descubrir la primera, *dos* á la segunda, *tres* á la tercera, *cuatro* á la cuarta, *cinco* á la quinta, *seis* á la sexta, *siete* á la sétima, *ocho* á la octava, *nueve* á la novena, *diez* á la décima, *sota* á la undécima, *caballo* á la duodécima, y *rey* á la décima tercera.

Si en esta operacion no descubre ninguna carta al tiempo de nombrarla, dobla la puesta de cada punto y cede la mano al de su derecha, que á su

vez es banquero. Pero si descubre una sota, por ejemplo, cuando al volver la undécima carta dice — *sota*, recoge todo lo que los puntos pusieron y conserva la mano para empezar de nuevo.

Cuando el banquero, despues de ganar y empezar varias veces no tiene ya en la mano suficiente número de cartas para descubrir las trece, baraja las ya descubiertas, hace cortar por segunda vez y toma las que necesita para continuar el juego, comenzando por la que hubiera nombrado, en caso de tener bastantes.

A medida que el banquero descubre y nombra una carta, la coloca sobre la mesa de modo que todos puedan verla.

Las ventajas están en este juego á favor del banquero.

LA TREINTA Y UNA

En este juego todas las cartas tienen el valor que representan, excepto el as, que vale uno ú once puntos, á voluntad del jugador. El número de estos es ilimitado.

Alternativamente son banqueros todos los jugadores; la suerte designa quien ha de dar primero.

Cada jugador pone delante de sí la cantidad que quiere arriesgar, aunque por lo comun se estipula el *máximum* de antemano.

El banquero baraja el juego, corta el de la izquierda y distribuye luego, una á una, tres cartas por jugador.

Los jugadores examinan sus cartas y cuando les toca la vez de hablar, dicen—*me planto*, ó *carta*,

segun el punto á que llegan con la suma de sus tres cartas.

Cuando el jugador pide carta, el banquero le da una carta descubierta y sucesivamente varias otras, si las pide, hasta que pasa, se planta ó reune la treinta y una, contando el as ó los ases, segun le convenga mejor, por uno ú por once.

Cuando un jugador se planta, ó pasa, corresponde pedir al que está á su derecha.

El jugador que pasa, esto es, que con sus naipes y los que pide llega á un punto mayor de treinta y uno, entrega al banquero el dinero convenido y deja sus cartas cuando toca hablar á aquel, que es el último de todos y puede tambien plantarse.

Si pasa, tiene que pagar á cada jugador que no ha pasado la suma convenida.

Si se planta, descubre su juego, haciendo lo mismo los demás jugadores que se hallan en el propio caso, y entonces paga la cantidad fijada á los jugadores que tengan un punto superior al suyo, ó recibe las puestas de los jugadores cuyo punto es inferior.

Cuando hay igualdad de puntos, la jugada es nula entre el banquero y los que tengan punto igual.

El que tiene treinta y una desde que recibió sus tres cartas, lo cual se verifica con dos figuras y un as, hace lo que se llama treinta y una real, descubre su juego y recibe del banquero el doble de la puesta, á menos que el banquero reuna tambien una treinta y una real, pues entonces la jugada es nula para ambos.

Si el banquero tiene treinta y una real, manifiesta su juego y cada jugador le da en seguida y sin esperar á que acabe la vuelta, el doble de la puesta, excepto en el caso ya citado.

Hay diversas maneras de jugar á la *Treinta y una*; pueden darse las tres cartas descubiertas, y una sola, tambien descubierta, en cuyo caso la mesa vale veinte puntos y se gana, por lo tanto, con un as.

Para esta variedad del juego primitivo no se pide carta. El que tiene treinta y una, ó el punto mas aproximado, gana.

El banquero puede proponer, además, apuesta al rojo y al blanco. Si el jugador apuesta que el color de la carta que aquel ha de dar es rojo y sale blanco, paga al banquero el importe de la puesta y vice-versa.

El *Macao cubierto* es otra partida en que el

banquero distribuye una sola carta y gana el punto de *nueve*. Las figuras no valen nada, de modo que solo se puede hacer el punto deseado con ases, doses, treses, cuatros, cincos, seises, sietes, ochos y nueves. Hasta llegar á este punto se puede pedir carta.

El banquero paga triplicadas las puestas del jugador que tiene nueve en la primera carta, duplicada cuando tiene ocho, y sencilla cuando tiene siete. Así mismo pagan los jugadores puesta triple, doble ó sencilla cuando el banquero tiene nueve, ocho ú siete en la primera carta.

El *Macao descubierto* es igual al anterior, con la diferencia de que el banquero da una sola carta.

LOS TRES SIETES

En este juego el tres es la carta mas fuerte, siguiéndola en valor, por su órden, el dos, el as, el rey, el caballo, la sota, el siete, el seis, el cinco y el cuatro.

Una vez fijado el número de golpes de que ha de componerse la partida, se sortea la mano y el que da reparte diez cartas á cada uno de los cuatro jugadores, ocho en dos vueltas y dos á la siguiente.

Los puntos que pueden hacerse son de dos clases: los que resultan del juego que se tiene en la mano, y los que se hacen con las bazas; así que inmediatamente despues de recibidas las cartas, se cuentan los puntos de las diferentes suertes que con ellas pueden formarse.

La primera es la *napolitana*, propiamente dicha, que se compone del tres, el dos y el as de un mismo palo, que vale tres puntos y se marca anunciándolo, cuando es sencilla, esto es, que consta de las tres cartas principales que acabamos de nombrar. Si están seguidas en el órden gerárquico de cartas del mismo palo, como el rey, el caballo, la sota, etc., se cuenta además un punto por cada carta de esta especie que sigue á la napolitana. Tres sietes valen cuatro puntos; tres doses tres, como igualmente tres treses y tres ases. Tres reyes, tres caballos etc., solo se cuentan por un punto.

Una napolitana seguida de siete cartas del mismo palo, se llama *tururú*. El jugador que la gana de corrida, recibe diez y seis fichas.

Una napolitana acompañada de tres treses, tres doses, tres ases, etc., puede tambien ganar en mano. El que tiene este juego recibe ocho fichas.

El que hace, sin auxilio del compañero, nueve bazas, recibe ocho fichas.

Si dos compañeros hacen todas las bazas, reciben cuatro fichas. Cuando ganan las nueve primeras bazas, reciben tres fichas, lo cual no obsta

para que cuenten los puntos que resultan de las cartas que componen sus bazas.

En estas, las figuras, los ases, los doses y los treses se cuentan por un punto cada tres. Las demas cartas no tienen valor alguno en las bazas.

La partida se juega á veintiun puntos, de donde le viene el nombre de *Tres Sietes;* pero cuando los gananciosos llegan á tenerlos antes que los contrarios hayan hecho por lo menos once, la partida se paga doble.

Cuando se gana despues de jugar las cartas, los puntos sobrantes sirven para la partida siguiente; pero si se gana por cartas de punto, sin jugar, el exceso de veintiuno no sirve para nada.

Mientras no se hace la primera baza, puede pedirse que repitan su anuncio los que anunciaron un punto cualquiera; despues, no.

LA LOTERIA

Puede tomar parte en este juego ilimitado número de personas. Necesítanse dos barajas completas, una para sacar los *lotes*, otra para distribuir los *billetes*.

Al empezar cada jugador toma cierta cantidad de tantos, á los cuales se da un valor convencional, y deposita en el platillo la puesta correspondiente.

Dos de los jugadores (no importa quienes, puesto que la mano no ofrece ninguna ventaja) toman los naipes, los barajan y hacen cortar; despues uno de ellos coloca tres cartas, vueltas hácia abajo. encima de la mesa, y con el fondo que formaron las puestas de todos compone tres lotes, uno *grande*, otro *mediano*, y otro *pequeño*, que

pone respectivamente sobre las tres cartas cubiertas.

El lote mediano debe ser doble que el pequeño y el grande doble que el mediano; es decir, que si hay siete jugadores y la puesta es de dos tantos, el lote pequeño constará de dos, el mediano de cuatro y el grande de ocho. Las fracciones se aumentan siempre al lote principal.

Hecha esta operacion, el jugador que tiene la segunda baraja distribuye tres naipes á cada uno de los demás, sin volverlos: estos son los billetes.

Cuando todos han tomado ya sus cartas, se descubren los lotes y el que tiene cartas iguales á las descubiertas gana el lote correspondiente.

Si cualquiera de las cartas que sirven de lotes, no sale en la distribucion de los billetes, se da de nuevo y la puesta queda aumentada hasta que se ganen los tres lotes, á menos de haberse convenido de antemano en no hacer segundas puestas mientras no se hayan ganado las primeras.

Segun lo que se quiere hacer durar la partida se dan una, dos, ó tres cartas.

Este juego es mucho mas animado cuando se le añade el *comercio*. Despues de recibidos los naipes, cada cual propone á su vecino *comerciar*, es

decir, vender y comprar una ó varias cartas. Se fijan las condiciones del contrato, bien entre dos ó tres jugadores, ó simultáneamente entre todos, y en seguida se descubren los lotes y los billetes. Es de ver el disgusto que se pinta en el rostro del que ha vendido por un tanto una carta premiada, comprando en su lugar, á buen precio, otra que ningun valor tiene.

EL BIRIBI

Es una lotería en pequeño. En un tablero que se coloca sobre la mesa hay setenta casillas con otros tantos números que corresponden á setenta bolas que el banquero tiene en un saco, cuya boquilla es una semi-esfera de metal cerrada con llave.

Los puntos hacen sus puestas sobre los números del tablero, y entonces el que lleva la banca presenta el saco para que cualquiera de los jugadores haga pasar una bola por la abertura de la boquilla que comunica con el fondo de aquel. El banquero abre despues la semi-esfera, saca la bola y lee el número en alta voz.

Los que acertaron el número afortunado, reciben *sesenta* y *cuatro veces* sus puestas; los demás pierden. Las ventajas del banquero son tales, que se graduan en ocho por ciento, razon por la cual

el *Biribi* pasó ya en muchos paises á la categoría de los juegos prohibidos, como la Ruleta, la Banca y otros.

El juego de las *cuatro flores* es el mismo *Biribi*, con la sola diferencia de que los números son ochenta y además cuatro flores, una en cada ángulo del tablero.

LA VEINTE Y UNA

Juéganla dos ó mas personas con una baraja completa, siendo la mano ventajosa y pudiendo estar mucho tiempo en una misma persona, la suerte la decide al comenzar la partida, echándola al primer as. El que da toma el título de *banquero*.

Cada jugador toma veinte y cinco ó treinta tantos, á los cuales da un valor convencional.

Los ases se cuentan por once ó por uno, como en la Treinta y una, las figuras por diez y las demás cartas por los puntos que representan.

Despues de barajar y hacer cortar, el banquero da dos cartas, una á una, á cada jugador, reservándose otras tantas para él y teniendo siempre la baceta en la mano; despues mira su juego, mientras los demás arreglan el suyo respectivo.

Si un jugador tiene veinte y uno puntos, dice *Veinte y una de corrida*, y pone debajo sus cartas. El banquero debe preguntar sucesivamente á los jugadores, empezando por el último de la izquierda, si se *plantan* ó quieren cartas. En el último caso da una carta que toma de la baceta. Concluida esta primera vuelta hace la misma pregunta y la reproduce hasta que los puntos de las cartas dadas al principio exceden del número veinte y una, ó le completan.

Si un jugador tiene en su juego un número mayor de veinte y una, *se pasó*, y por lo tanto descubre sus cartas y paga al banquero un tanto. Si el banquero toma para sí la *Veinte y una*, recibe dos tantos de cada jugador, excepto de los que tienen igualmente *Veinte y una*, entre los cuales la partida es, por consecuencia, igual.

Cuando un jugador tiene *Veinte y una* y el banquero no, aquel gana dos veces su puesta. En cualquiera otro caso, á menos que no tome la *Veinte y una de corrida*, el banquero paga un tanto á todos aquellos que tienen puntos menores de veinte y una, pero mayores que el suyo, y recibe el mismo número de tantos de aquellos cuyos puntos es mas bajo. Los jugadores que tienen un punto

igual al del banquero, no pagan ni reciben nada, y si el banquero tiene mas de veinte y una, se para y paga á todos los que no han arroiado sus cartas.

EL FARAON.

Este juego, de orígen italiano, tiene mucha semejanza con el Sacanete y el Florentini. Toman parte en él un *banquero* y el número de *puntos* que se quiera.

Despues que el banquero ha barajado un juego de naipes completo y hecho cortar, los puntos ponen individualmente sobre una ó muchas cartas la cantidad que desean arriesgar. En seguida vuelve una carta que coloca á su derecha y otra que coloca á su izquierda. Esta última se llama la *carta inglesa.*

Cuando estas dos cartas son iguales, la primera hace ganar al banquero la puesta que los puntos hicieron sobre ella, y la segunda le obliga á doblar, en beneficio de los puntos, la suma que pusieron sobre la misma.

La *ventaja* del banquero consiste en las iguales y en la última carta; cuando hay iguales, es decir, cuando salen dos cartas semejantes, como dos reyes, dos caballos, etc., una á la derecha y otra á la izquierda, el banquero gana la mitad de las puestas hechas por los puntos sobre la carta que se duplica.

La ventaja del banquero en cuanto á la última carta, consiste en que está dispensado de doblar el dinero que los puntos han jugado á ella aunque haya sacado lo que los puntos pusieron sobre la penúltima.

En dos tallas se cuentan ordinariamente tres iguales ó parejas. Si se jugare así durante toda la partida, la ventaja del banquero seria de 28 por 100 poco mas ó menos; pero como no existe esta armonía y es mas que probable que las iguales y la situacion de cada juego varien todos los golpes, no se puede apreciar exactamente esta ventaja.

Excepto en el caso en que una carta está aun en el juego, hay pocas posiciones en que el riesgo de caer en la última carta sea mayor que la desventaja de sufrir unas iguales. El punto puede disminuir esta desventaja, eligiendo, por ejemplo, la *carta de frente* ó la *carta inglesa*.

La desventaja es menor en estas cartas que en las que están por salir.

Lo mismo que en el Treinta y cuarenta, en el *Faraon* se hacen *párolis* y otros pases.

El punto que gana y quiere hacer pároli (doble parada de lo que se jugaba), no tiene necesidad de duplicar el dinero que hay sobre su carta; bástale doblar una de sus puntas, la que se llama *paz*. Tambien se pueden hacer *siete le vá*, *quince le vá*, *treinta le vá*, etc., quedando siempre la primera puesta debajo de la carta, á fin de que en el último golpe el punto pague ó reciba tantas veces esta suma como indicó por la *paz*.

Un juego no puede ni cambiarse, ni transformarse, á menos que el banquero consienta en ello, lo cual anuncia, sin embargo, que se acaban las cartas.

En la distribucion de las cartas debe procurarse la mayor limpieza, para que no se sospeche de la buena fe del banquero.

Este arregla la puesta de los puntos y no puede obligársele á jugar mas de lo que quiere.

Cuando el banquero comete una falta que le obliga á doblar lo que los puntos tienen en el juego, se dice que ha hecho una *talla falsa*.

La paz, conforme ya hemos dicho, es una manera de jugar que consiste en hacer un doble en una carta, para indicar que no se juega sino lo que se ganó sobre ella con el dinero que hay debajo, y así se justifica la extension de la puesta.

Hay tambien la *paz sencilla*, que se aplica á una puesta sencilla; la *paz de pároli*, que se aplica á lo que ha producido el pároli, deducida la primera puesta; la *paz de siete le vá* y otras.

EL AMBIGU

Se juega con una baraja francesa de la cual se extraen las figuras, dejándola reducida á cuarenta naipes. Puede tomar parte en el *Ambigú* de dos á seis personas.

El valor de cada carta se funda en el número de puntos que representa, de modo que el as vale menos que el dos, el dos que el tres y así sucesivamente.

Cada jugador hace su puesta consistente en uno ó muchos tantos, segun lo convenido, á lo que se llama *polla*.

Antes de empezar se acuerdan el tiempo que durará la partida, ó el número de golpes de que ha de componerse; para la mano se echan suertes y el favorecido baraja, hace cortar y distribuye dos naipes por jugador, empezando por la derecha.

El que está contento de sus cartas, dice *basta,* y pone en el juego el número de tantos convenido; en caso contrario, se descarta de una ó dos y el que distribuye las reemplaza con otras.

En seguida el que da baraja segunda vez el monte y reparte otras dos cartas á cada jugador.

El que está contento de su juego, dice *me planto*; sino, dice *paso*, y cuando todos los jugadores pasan, el último, que es el que dió, puede cambiar su juego y dar de nuevo, ú obligar á los demás á conservar el suyo, y en este caso pone dos tantos y guarda sus cartas.

El que cree tener buen juego puede proponer los tantos que guste, lo cual compone la *bateria.*

Si nadie acepta, levanta la batería, y el que dió, ó sea el último, debe además contarle dos tantos, á menos que él mismo no haga la *polla.*

Si muchos jugadores quieren á la vez tener la *polla*, cada cual puede descartarse, sin que tenga entonces el derecho de *reenvidar*, es decir, de poner nuevos tantos antes que los jugadores que tienen la *polla* se hayan descartado y tomado tantas cartas como desean, hasta cuatro.

Concluidos los descartes, cada jugador habla á su vez; el que tiene ó finge tener mal juego, dice

que *pasa*, y si todos hacen lo mismo, la *polla* queda para el golpe siguiente. Pero si uno tiene ó quiere hacer creer que tiene buen juego, reenvida poniendo algunos tantos mas. En este caso los demás jugadores pueden defender sus tantos ó pasar, y aun reenvidar de nuevo; cuando nadie defiende el primer enviste, el que le hizo lo levanta todo y se hace pagar por los demás el valor que tiene en puntos, *prima*, *runfla*, *triples*, *flujo ó cuatro cartas del mismo palo*, *y fredon ó cuatro cartas del mismo valor*.

Cuando se disputa el reenvite y todos concluyen de reenvidar, los interesados en el golpe deben descubrir su juego para saber cual es el que gana.

El *punto* es la primera suerte para ganar. Consiste en la reunion de dos ó muchas cartas de la misma especie, como oros, copas, etc.

Una sola carta no se cuenta por el punto; así que aunque un diez representa diez puntos, no vale lo que un dos y un tres reunidos que parece no representan mas que cinco.

Por la misma razon tres cartas de la misma especie ganan á dos, por mas que estas últimas representen un número de puntos mayor que aquellas.

El que gana por el punto recibe de cada jugador

un tanto y saca además la *polla* y los reenvites.

La *prima*, segunda suerte, se forma con cuatro cartas, cada una de distinto palo. Esta suerte gana sobre el punto y el jugador recibe de cada uno de los demás dos tantos, perteneciéndole igualmente la *polla* y los reenvites. Si los puntos de que se compone la *prima* pasan de treinta, se la llama *prima mayor* y es preferida en caso de competencia.

La *runfla*, tercera suerte, tiene lugar cuando tres cartas del mismo palo forman *escalera*, como un dos, un tres y un cuatro de oros, copas, etc., están en la misma mano. Esta suerte gana sobre las anteriores y el jugador que la tiene recibe de cada uno de los demás tres tantos independientemente de la polla y de los reenvites que le son devueltas. La runfla que representa mayor número de puntos es preferida á las otras excepto cuando se compone de cuatro cartas, pues esta es superior á todas, aunque represente menos puntos que una de tres cartas.

Las *triples*, cuarta suerte, se componen de tres cartas diferentes por el color, pero iguales por los puntos que representan como tres ases, tres doses, tres cuatros etc. Esta suerte gana sobre el punto, las runflas y las primas. La polla y los acce-

sorios pertenecen al jugador que tiene las *triples*, quien recibe de cada uno de los demás, cuatro tantos. Entre muchas *triplés* gana la que representa mas puntos.

El *flujo*, quinta suerte, se forma con cuatro cartas del mismo palo, como cuatro copas, cuatro bastos, etc. Esta suerte, superior á cualquiera otra, da el derecho de exigir cinco tantos además de la polla y los accesorios.

Todas las suertes de que acabamos de hablar se llaman *juegos sencillos*, porque el *Ambigú* tiene tambien sus *juegos dobles*, compuestos de muchos sencillos, como por ejemplo, cuando se tiene las triples reunidas con la prima, cuando á tres ochos ú otras tres cartas del mismo punto se halla unida otra de color diferente de todas ellas. Tal suerte es superior á los juegos simples y vale el que la tiene lo que le produciria un particular cada uno de estos juegos.

El flujo unido á la runfla surte los mismos efectos que las triples con la prima y gana á esta última suerte.

El *fredon* gana á todos los juegos, tanto sencillos como dobles. Consta de cuatro cartas del mismo valor, como cuatro doses, cuatro cincos, etc.

El jugador que tiene esta suerte, recibe de cada uno de los demás : 1.° ocho tantos por el fredon; 2.° dos ó tres tantos por la prima, segun que los puntos que representa no llegan ó pasan de treinta; y 3.° la polla y los reenvites. El fredon mayor es el de dieces y el mas pequeño el de ases.

El que hace el segundo reenvite no puede reenvidar en seguida á los otros, luego que se han dado las cartas por segunda vez. Uno de los jugadores puede reenvidar á los otros cuando todos han pasado y comprometídose en él y entonces el primero puede aceptar este reenvite y aun hacerle subir á mas, si cree tener bastante buen juego para hacerlo.

Conviene arreglar los reenvites de comun acuerdo, á fin de no exponerse á sufrir una pérdida considerable.

FIN.

INDICE

	Páginas.
Introduccion	1
Ajedrez	21
Ambigú	321
Baciga	247
Batalla	263
Billar	61
Biribi	311
Boston	175
Bouillotte	197
Burro	289
Chaquette	49
Cientos	155
Dados	53
Damas	33
Dominó	41
Ecarté	113

Páginas.

Enano amarillo..... 269
Faraon..... 317
Imperial..... 149
Loteria..... 307
Malilla..... 253
Mediator..... 207
Mosca..... 261
Mus..... 253
Oca..... 297
Pánfilo..... 209
Perejila..... 279
Revesino..... 15
Sacanete..... 17
Solo..... 229
Trece..... 297
Treinta y una..... 299
Tres sietes..... 307
Tresillo..... 71
Veinte y una..... 315
Whist..... 117
Zancanete..... 273

FIN.